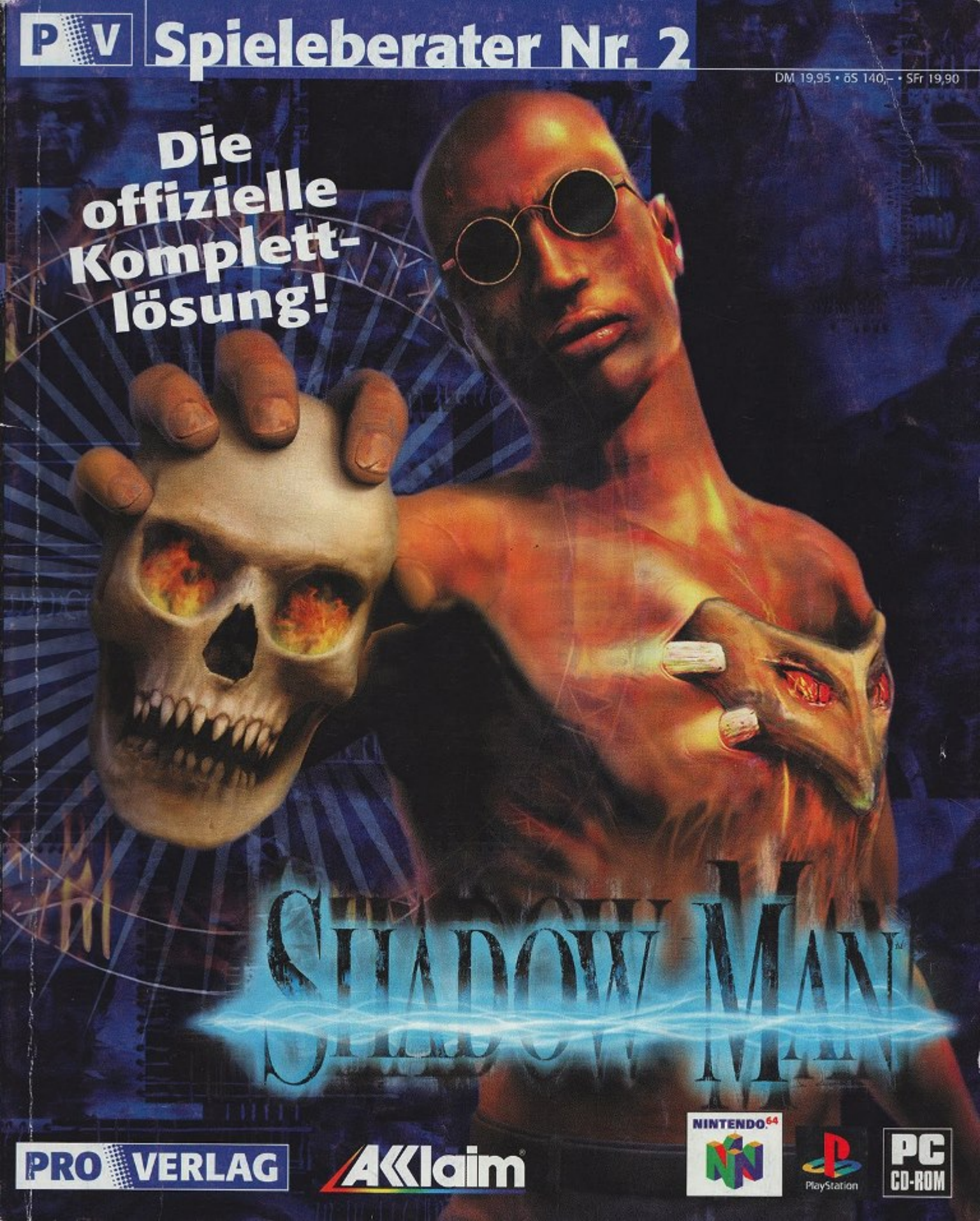
PV Spieleberater Nr. 2

DM 19,95 • öS 140,– • SFr 19,90

Die offizielle Komplett-lösung!



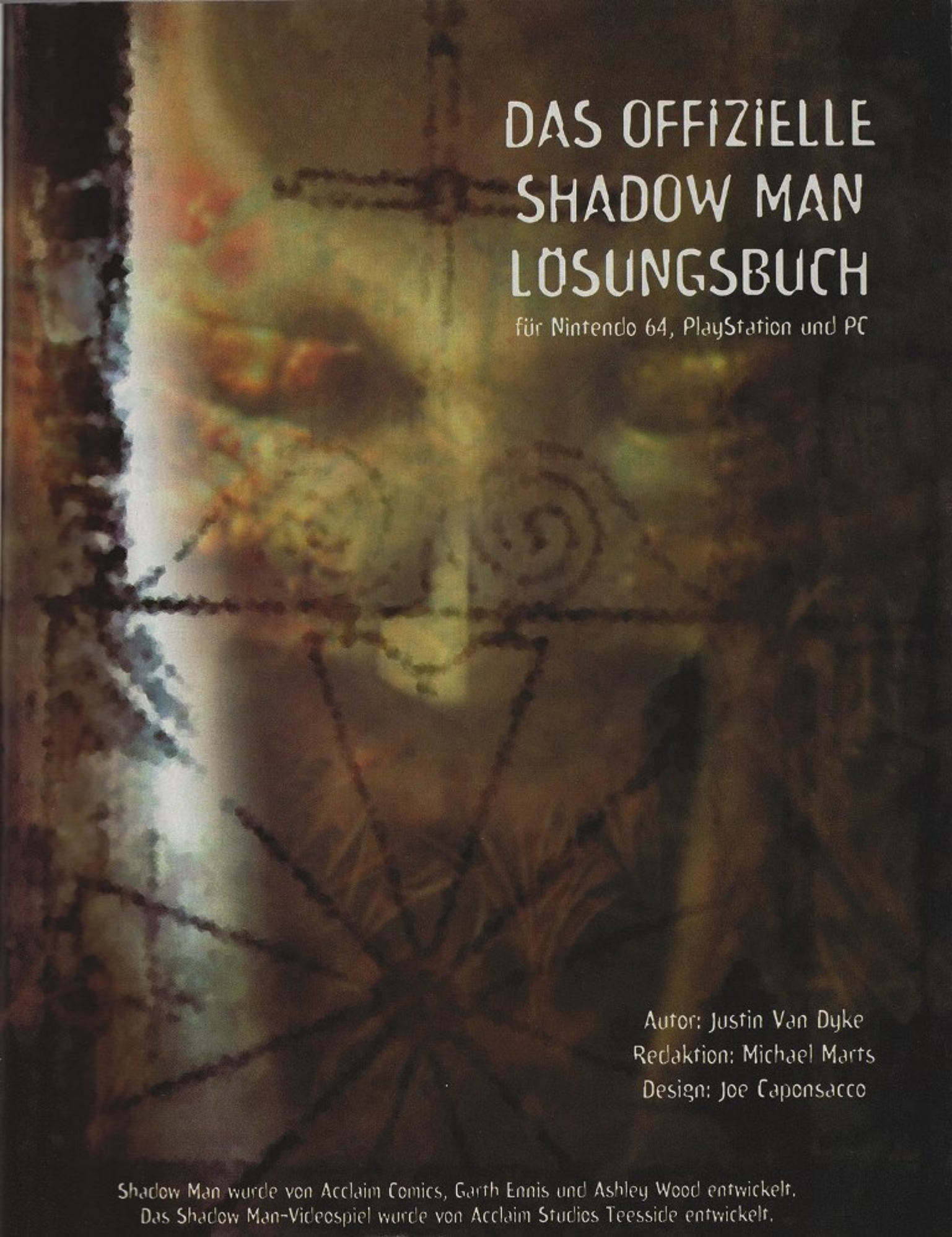
PRO VERLAG

Acclaim

NINTENDO 64

PlayStation

PC CD-ROM



DAS OFFIZIELLE SHADOW MAN LÖSUNGSBUCH

für Nintendo 64, PlayStation und PC

Autor: Justin Van Dyke
Redaktion: Michael Marts
Design: Joe Caponsacco

Shadow Man wurde von Acclaim Comics, Garth Ennis und Ashley Wood entwickelt.
Das Shadow Man-Videospiel wurde von Acclaim Studios Teesside entwickelt.

PRO VERLAG GESELLSCHAFT FÜR PUBLIKATIONEN MBH
Herausgeber

JUSTIN VAN DYKE, MICHAEL MARTS
Redaktion (Originalausgabe):

OLIVER GUBBA, DIRK SANDER
Redaktion (Deutsche Ausgabe)

JOE CAPONSACCO
Grafikleitung & Design (Originalausgabe)

KARL-HEINZ BEST
Grafikleitung & Design (Deutsche Ausgabe)

ART+WORK GMBH, FRANKFURT
Grafik, Satz und Druckvorstufe

JÖRG REISINGER
Produktion

GD GOTHA DRUCK, WECHMAR
Druck

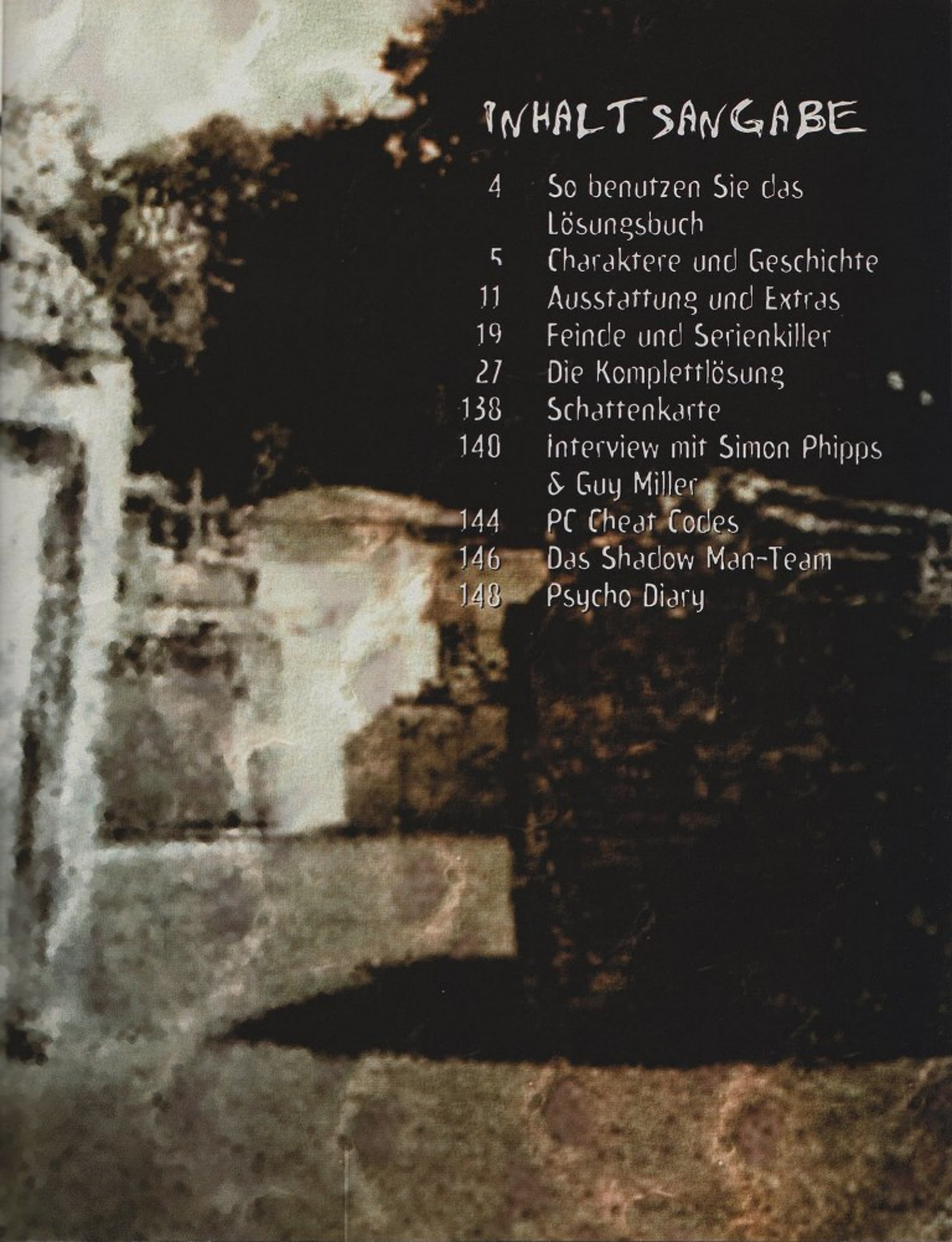
OMNIA, WEIDENBACH
ACCLAIM ENTERTAINMENT GMBH, MÜNCHEN
Vertrieb

WOLFGANG LUTTERBACH
Geschäftsführer
PRO VERLAG Gesllschaft für Publikationen mbH
Berner Straße 38
60437 Frankfurt
Telefon: 069-500 80 50
Telefax: 069 - 500 80 51

CREDITS

JP CARNOVALE (Screenshot Guru)
MARK BERKOWITZ (Benutzerführung)
GUY MILLER & SIMON PHIPPS
(Spielentwurf, Story & Level Design)
WALTER BLACK, (Acclaim Publishing)

Besonderen Dank an:
NICOLE RUISI, JEFF ROSA, CAROL CARACCIOLO
BETHANY PAWLUK, STEVE LUX, DORIAN REHFIELD
SCOTT JENKINS, BILL DICKSON, STEVE ABRAHART
http://www.geocities.com/BourbonStreet



INHALTSANGABE

4 So benutzen Sie das Lösungsbuch
5 Charaktere und Geschichte
11 Ausstattung und Extras
19 Feinde und Serienkiller
27 Die Komplettlösung
138 Schattenkarte
140 Interview mit Simon Phipps & Guy Miller
144 PC Cheat Codes
146 Das Shadow Man-Team
148 Psycho Diary

SO BENUTZEN SIE DAS LÖSUNGSBUCH

Die Welt von Shadow Man ist voller Gefahren: Feinde lauern in jeder dunklen Ecke, und das Reich des Todes droht Sie mit Haut und Haaren zu verschlingen. Natürlich müssen Sie nicht nur Ihren Verstand, sondern auch die zahlreichen mächtigen Waffen und lebensrettenden Gegenstände einsetzen, die Sie im Spiel finden können. Manchmal braucht aber selbst der furchtloseste Abenteurer ein wenig Hilfe – und dafür gibt es dieses Buch! Das offizielle Shadow Man-Lösungsbuch ist Ihre mächtigste Waffe im Spiel. Hier finden Sie die wertvollsten Informationen über alles, was Sie im Spiel sehen: von Waffen über Gegenstände, Verbündete und Bosse bis hin zu Shadow Man selbst. In diesem Buch erfahren Sie außerdem, wo Sie all das finden: Sie müssen sich also keine Gedanken mehr machen, ob Sie genügend Medipacks haben.

Neben der „Einkaufsliste" finden Sie außerdem einen umfassenden Lageplan für jedes Level im Spiel. Im Lauf des Spiels erwerben Sie neue Kräfte, die Ihnen beim ersten Besuch in einem Areal noch fehlten. Darum suchen Sie jedes Level mehrmals auf – wir zeigen Ihnen den logischsten Weg, so dass Sie sich leicht ausrechnen können, was zuerst kommt. Sie haben zum Beispiel soeben das Level der Kathedrale des Schmerzes erreicht. Vielleicht können Sie bei Ihrem ersten Besuch nur ganz bestimmte Dinge tun und bestimmte Orte besuchen. Das hängt davon ab, auf welchem Schatten-Level Sie sind und wie viele Dunkle Seelen Sie gesammelt haben. Doch im Lauf des Spiels erwerben Sie diese zusätzlichen Kräfte. Damit können Sie dann bislang unerreichbare Orte besuchen: Kehren Sie zur Kathedrale des Schmerzes zurück, räumen Sie dort „auf" und suchen Sie neue Wege. Einige Bereiche müssen sogar mehrmals besucht werden, wenn Sie alle Dunklen Seelen sammeln wollen. Denn ohne die Seelen erreichen Sie das nächste Schatten-Level nicht! Die Level werden mit Namen bezeichnet, damit Sie sich leichter zurechtfinden. Wir sagen Ihnen auch, wie viele Dunkle Seelen Sie haben sollten und auf welchem Schatten-Level Sie sich befinden sollten. Am Ende jedes Levels finden Sie zudem eine kurze Zusammenfassung dessen, was Sie hier erreicht haben sollten. Ist das nicht praktisch?

Am Anfang jedes Kapitels finden Sie eine Karte, die ihnen bei der Orientierung hilft. Die farbigen Symbole zeigen an, was Sie wo und wann finden werden. Dieses umfassende Buch enthält außerdem Informationen über die Unterschiede zwischen den drei Shadow Man-Versionen (N64, PlayStation und PC). Die sind zwar nur geringfügig, aber trotzdem wichtig! Am meisten Spaß macht es natürlich, ein Spiel ganz ohne Hilfe zu spielen – Shadow Man bildet da keine Ausnahme! Sollten Sie aber an eine Stelle geraten, die zu schwierig oder zu rätselhaft ist, finden Sie nirgendwo besser Hilfe als in diesem Buch. Wenn man das Reich der Toten betritt, muss man damit rechnen, vielleicht nie wieder das Licht des Tages zu erblicken. Damit es Ihnen nicht so ergeht, gibt es dieses Buch.

SHADOW MAN – DAS OFFIZIELLE SHADOW MAN-LÖSUNGSBUCH und Acclaim ® 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Acclaim Studios Teesside. Alle Rechte vorbehalten. Acclaim Publishing ist ein Markenzeichen von Acclaim Comics, Inc., einem Unternehmensbereich von Acclaim Entertainment, Inc. ® 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Acclaim Studios Teesside. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PlayStation-Logos sind eingetragene Markenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo 64 und das 3-D „N"-Logo sind Markenzeichen von Nintendo of America Inc. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Unternehmen.

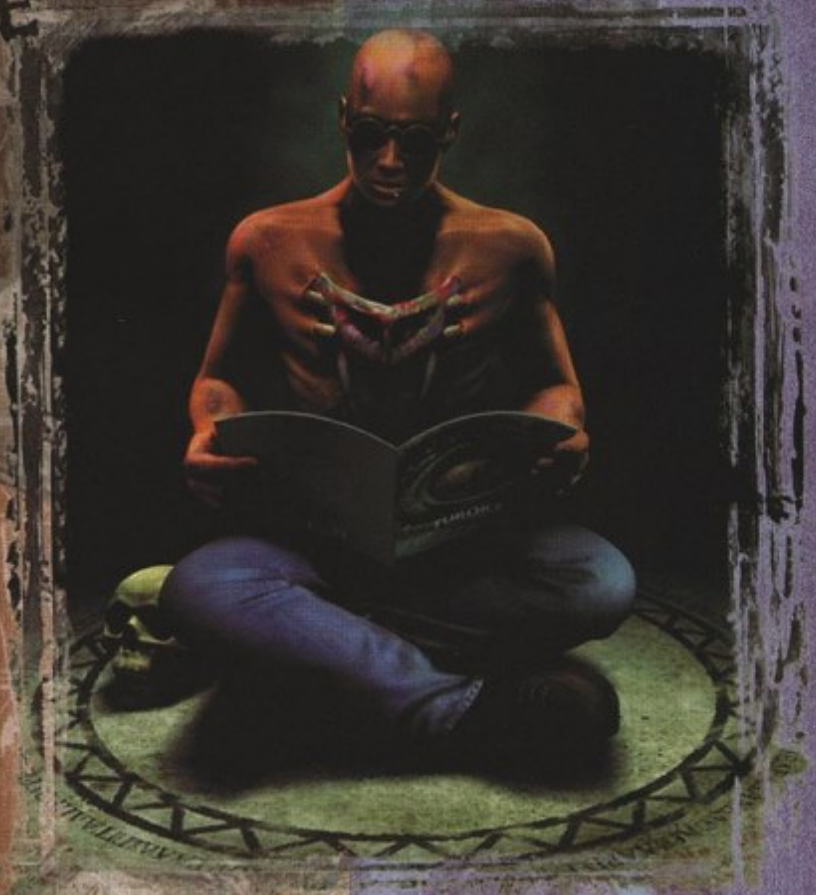
Haftungsbeschränkungen und Garantieausschluß: Der Autor und der Verlag haben sich mit größter Sorgfalt darum bemüht nur zutreffende Informationen in dieses Buch aufzunehmen. PRO VERLAG GmbH kann jedoch keinerlei Gewähr dafür übernehmen, dass die Informationen in diesem Buch vollständig, wirksam und zutreffend sind. Autor und Verlag übernehmen weder die Garantie, noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Schäden jeglicher Art, die durch den Gebrauch von in diesem Buch enthaltenen Informationen verursacht werden könnten. Der Verlag ist nicht in der Lage weitergehende Informationen über das Spiel, Strategien und Tips sowie Probleme mit Hard- und Software zur Verfügung zu stellen. Fragen sollten an die Hotline-Nummern der Spielproduzenten gemäß der Spielanleitung gerichtet werden.

CHAPTER ONE

KAPITEL EINS

CHARACTERS AND BACKSTORY

CHARAKTERE UND GESCHICHTE



„Schattengeboren
am Zusammenfluss der Welten
um zwischen beiden hin und her zu wandern.
Nicht lebend und nicht tot im Reich der Toten –
Asyl des Herzens,
wo die Dunkelheit sich offenbart
am Ende des Verstandes.
Welcher Art ist hier der Schlaf?
Welche Träume lauern
in den bedachtsamen Windungen
der Schlange todbringender Zuckungen.
Waffe in der Hand.
Meine Hand im Bogen den Todesstoß führend
am Ende Aller Dinge.
Das Grauen.
Das Grauen."

Es ist Voodoo.
Dieser Hauch in der Luft ... dieses Kribbeln unter der Haut.
Dieser Geschmack im Mund ... und mit welchen Augen Sie die Welt jetzt sehen ...
oder die Welten. In diesem Spiel gibt es zwei Welten: Das Reich der Lebenden ...
und das Reich der Toten. Und als Michael LeRoi, ein einsamer Mann
im dunklen Gewirr der Straßen von New Orleans, werden Sie beide kennenlernen.

Die mächtige Voodoo-Priesterin Mama Nettie hat einen Traum
(oder ist es ein Alptraum?) mit einer Vision des Armageddon ...
des Herannahens der Apokalypse, da die Toten auf der Erde wandeln werden.
Als Shadow Man sind Sie Netties einzige Waffe, die machtvoll genug ist,
die bevorstehende Vernichtung zu verhindern.
Indem Nettie die Schattenmaske gegen Ihren Willen in Ihre Brust einsetzt,
stattet sie Sie mit der Macht aus, in das Reich der Toten zu wechseln.
Nur dort kann der Shadow Man existieren, der unsterbliche
Voodoo-Krieger mit den unglaublichen magischen Kräften.
Es ist Ihre Aufgabe, das Reich der Toten zu betreten: Begeben Sie sich dorthin,
wo Mörder den Rest ihrer Tage verbringen. Gehen Sie ins Asyl!

MIKE LEROI

Mike LeRoi ist die Gestalt, in der unser Held in der realen Welt auftritt. Mike, aufgewachsen in New Orleans, 32 Jahre alt, ist das Opfer seiner eigenen Schwächen.

Nachdem er sein Studium der englischen Literatur abgebrochen und sein restliches College-Geld für Alkohol und Glücksspiele ausgegeben hatte, arbeitete der gescheiterte Student zunächst als Taxifahrer in Chicago und verheimlichte seiner Familie, dass er versagt hatte. Bis eines Tages im Jahre 1991 eine Gang einen von Mikes Fahrgästen regelrecht hinrichtete und $20.000 auf dem Rücksitz seines Taxis liegenblieben.

Mike nahm das Geld und kehrte nach Hause zurück, bezahlte die dringend benötigte Operation für seinen kleinen Bruder Luke und verteilte mit seinem neugewonnenen „Reichtum" großzügig Geschenke in seiner Familie. Leider heftete sich die Gang an Mikes Fersen und verfolgte ihn bis nach New Orleans, Todesdrohungen gegen ihn ausstoßend.

Verzweifelt suchte Mike einen Bokor – einen Voodoo-Priester – auf, der ihn vor den Angriffen der Gang schützen sollte. Es funktionierte … allerdings besser als erhofft. Die Gang beschloss, um ihre Schulden einzutreiben, aus einem fahrenden Wagen eine Schießerei auf das Auto zu veranstalten, in dem Mike und seine Familie unterwegs waren. Mikes Eltern und sein Bruder fanden dabei den Tod, Mike aber überlebte den Überfall irgendwie.

Als Mike aus dem Koma erwachte und sich allmählich von seinen lebensgefährlichen Verletzungen erholte, hatte er sein Gedächtnis verloren und wurde von dem Bokor in die Unterwelt von New Orleans gezogen – denn der geheime Preis für seinen Schutz war ein Fluch gewesen, der aus Mike den Zombie-Sklaven des Bokor machte. Nun operierte Mike, der immer noch unter Gedächtnisverlust litt, unter dem Pseudonym „Zero" als Killer für den Bokor, ohne seine eigentliche Identität zu kennen.

Eines Nachts stürmte Mama Nettie – eine mächtige, aber sterbende Voodoo-Priesterin – in das „Wild at Heart", die Bar des Bokors. Sie nahm Mike mit ins Hinterzimmer, sammelte ihre verbliebenen Kräfte und pflanzte Mike gewaltsam die Schattenmaske, ein mächtiges Voodoo-Artefakt, in die Brust. Damit wurde er zum Shadow Man – dem überlegenen Zombie-Krieger-Sklaven, der nun von Nettie kontrolliert wurde.

CHARACTERS

CHARAKTERE

Inzwischen hat Nettie ihre Kräfte zurückerlangt und dem Bokor seine Seele genommen, wodurch das „Wild at Heart" in Mikes Besitz fiel. Auch Mike hat etwas zurückerlangt – sein Gedächtnis, das ihn jetzt quält. Als unsterblicher Shadow Man unter Netties Kontrolle kann er seinem Leiden nicht einfach ein Ende setzen. Bis er Netties Bann brechen kann, muss er ihren Befehlen folgen und irgendwie nach Sühne für seine Sünden streben.

Als Mike LeRoi sind Sie der Held dieses Spiels. Ihre Aufgabe besteht darin überall im Reich der Lebenden nach Informationen über Legion und seine Gefolgsleute zu suchen. Sie können alles untersuchen und mit allem und jedem im Reich der Lebenden interagieren. Indem Sie sich auf den Teddybär konzentrieren, der einst Ihrem ermordeten Bruder Luke gehörte, können Sie in die zwielichtige Unterwelt gelangen, die als das Reich der Toten bekannt ist. Sobald Sie im Reich der Toten sind, werden Sie zu Shadow Man, einem außerordentlich mächtigen Unsterblichen, der über Voodoo-Kräfte verfügt. Als Shadow Man müssen Sie die schlimmsten Mörder, die die Menschheit je gesehen hat, finden und vernichten. Mit ihrem erstaunlichen Arsenal und zwei Gefährten, die Ihnen Ratschläge und Informationen geben, sind Sie der einzige, der das scheinbar unausweichliche Armageddon verhindern kann.

DER SHADOW MAN

Der Shadow Man ist Mikes Alter Ego – der untote Wanderer zwischen den Welten. Die Shadow Men der Vorzeit waren afrikanische Krieger, die zum Schutz ihrer Stämme von den Göttern mit übernatürlichen Kräften von der spirituellen Ebene gesegnet waren, das als das Reich der Toten bekannt ist – der Ort, an den ein jeder einmal geht, wenn der Tag des Todes kommt. Jeder, ohne Ausnahme.

Mit dem Beginn der Sklaverei wurde das Geschlecht der Shadow Men unterbrochen und starb beinahe aus.

Im achtzehnten Jahrhundert erschuf die mächtige Voodoo-Priesterin Mama Nettie die Schattenmaske, wobei ihr widerwillig die Götter der Neuen Welt (Les MystÈres) zur Seite standen. Dem Träger der Maske sollte sich ein Zugang zu der übernatürlichen Macht der Shadow Men der Vergangenheit bieten. Von da an sollte zu jeder Zeit nur noch ein Shadow Man existieren, aber die vereinten Kräfte in der Maske machten ihn zu dem mächtigsten Voodoo-Meister beider Welten. Auf jeden Fall mächtig genug um die Kräfte aus dem Reich der Toten in Schach zu halten.

CHARACTERS

CHARAKTERE

Bisher gab es erst drei Träger der Maske: Maxim St. James, Cole Cardinaux und Jack Boniface. Die früheren Besitzer die Maske trugen sie über dem Gesicht und erlangten so Zugang zu ihren Kräften. Doch Mike LeRoi, dem jetzigen Shadow Man, wurde sie unglücklicherweise in die Brust eingepflanzt: Das macht ihn zum Sklaven der Macht – und dem von Mama Nettie! Nachts und im Reich der Toten tritt die Maske leuchtend aus seiner Brust hervor, wodurch Mike zum Shadow Man wird. Er wird zum Unsterblichen Voodoo-Krieger. Zum Wanderer zwischen den Welten. Zum Zombie-Astral und zum Sammler der Seelen … Er wird zum Herrscher über das Reich der Toten!

MAMA NETTIE

Nettie ist die mächtige Voodoo-Priesterin, welche die Schattenmaske erschuf und daher ihren Träger kontrolliert. Nettie sieht aus wie Mitte 20, ist aber tatsächlich etliche Jahrhunderte alt, da ihre Seele einfach den Körper einer jungen Frau besetzt hält, die das Pech hatte, in Netties dunkle Pläne verwickelt zu werden. Nettie ist zwar unglaublich mächtig, kann aber nicht in das Reich der Toten gelangen. Deshalb braucht sie ihren „Assistenten" Jaunty und insbesondere den Shadow Man – jenen Krieger, der zwischen den Welten wandern und im Reich der Toten für sie kämpfen kann.

Es gibt noch eine weitere Facette in der Beziehung zwischen Nettie und dem Shadow Man. Der Shadow Man muss mit Nettie regelmäßig eine „Liebesbeziehung eingehen" und seine Schattenkräfte an sie weitergeben um ihre jugendliche Gestalt zu erhalten. Tatsächlich ist zu Beginn des Spiels zu merken, dass etwas im Schlafzimmer über dem „Wild at Heart" vorgegangen sein muss …

Nettie ist Hellseherin und Medizinfrau des Bayous in einer Person. Sie war diejenige, die die Vision von der Apokalypse hatte, was sie dazu veranlasste, sich der Dienste Mike LeRois zu versichern. Da sie der Hauptgrund dafür ist, dass Sie sich jetzt in so einem Schlamassel befinden, hilft sie Ihnen von Zeit zu Zeit mit ein paar Ratschlägen aus. Von ihr bekommen Sie außerdem Mikes einzige zwei materiellen Besitztümer: seine Waffe und den Teddybär seines toten Bruders Luke. Bedanken müssen Sie sich nicht bei Nettie – halten Sie sie einfach nur bei Laune.

CHARACTERS

CHARAKTERE

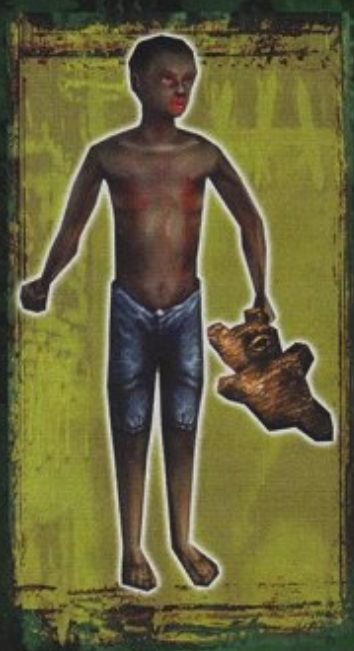
JAUNTY

Jaunty ist Netties „Assistent" im Reich der Toten. Er ist das Opfer eines Ritualmordes und eines Deals mit einer Voodoo-Priesterin. Eines Tages entführten ihn Studenten, die sich an okkulten Handlungen versuchten. Sie opferten ihn gemäß uralter – missverstandener – Riten!

Jaunty wäre zu einer Ewigkeit im Reich der Toten verurteilt gewesen. Doch Mama Nettie überredete ihn dazu sich mit ihr zusammenzutun und ihr Auge und Ohr im Reich der Toten zu sein. Sein Lohn: ein neuer Körper und die Chance erneut zu leben.

Die genauen Bedingungen der Vereinbarung waren wohl nicht sorgfältig genug ausgearbeitet – Jaunty erscheint im Reich der Toten als Schlange mit einem Totenschädel als Kopf. In der realen Welt hat er den Körper eines missgebildeten Zwergs. In beiden Inkarnationen ist er kein angenehmer Anblick und kein großer Kämpfer – darum braucht Mama Nettie den Shadow Man.

Jetzt befindet sich Jaunty im Reich der Toten, bewacht die Marktore – den Eingang zur Welt der Toten – und wartet auf den Shadow Man. Jaunty ist der einzige andere Hauptcharakter, der zwischen den Welten wandern kann. Er verhilft Shadow Man zu einigen Gegenständen, die Nettie vergessen haben muss. Außerdem speichert er von Zeit zu Zeit Ihre Fortschritte ab.



LUKE

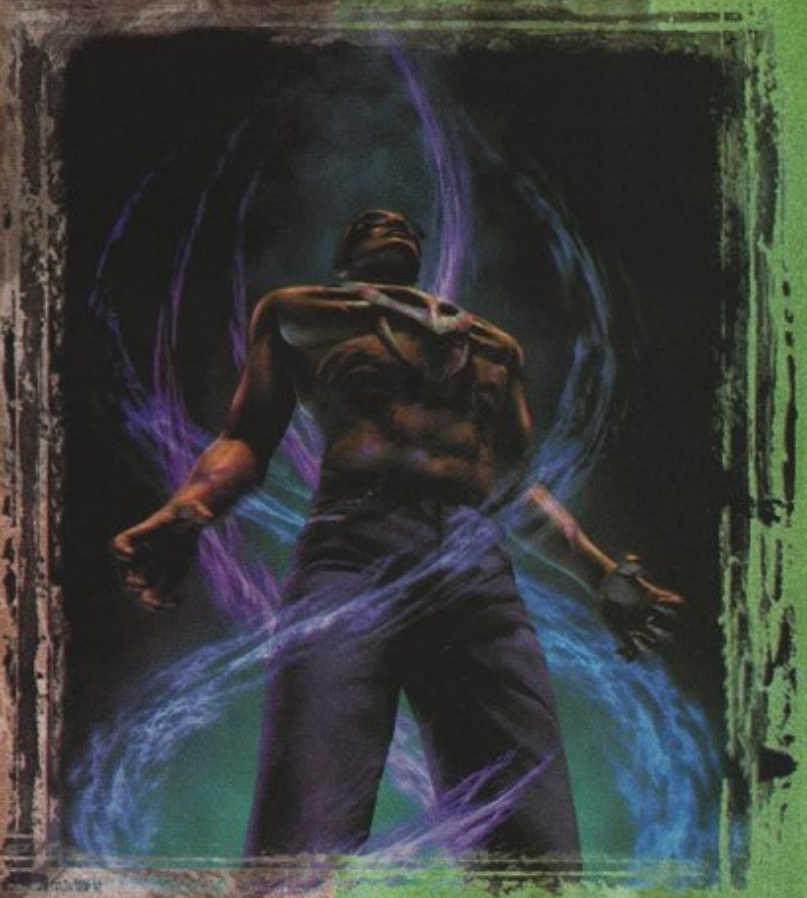
Luke ist – oder vielmehr war – Mikes kleiner Bruder. Es ist sein Teddybär, auf den sich Mike im Reich der Lebenden so sehr konzentriert. Warum nur, fragen sich die meisten Leute in seiner Umgebung. Aber wie wir alle wissen, kann Mike durch diesen Teddybär in jene zwielichtige Hölle des Todes und Verfalls eingehen, die als das Reich der Toten bekannt ist.

CHAPTER TWO

KAPITEL ZWEI

EQUIPTMENT AND POWER-UPS

AUSSTATTUNG UND EXTRAS



EQUIPMENT

AUSSTATTUNG UND EXTRAS

WAFFEN & GEGENSTÄNDE, DIE IM SPIEL GESAMMELT WERDEN MÜSSEN

(Von Mike oder Shadow Man zu gebrauchen)

NETTIES AKTE

Diese Akte wurde von dem Privatdetektiv Thomas Deacon zusammengestellt. Nettie überreicht sie Shadow Man zu Anfang des Abenteuers. Die Informationen darin bestätigen Nettie, dass sich die dunkle Prophezeiung erfüllt. Die Akte enthält psychologische Profile von fünf Massenmördern, die mit dieser Prophezeiung in Zusammenhang stehen. Diesen Mördern wird unser Held schließlich begegnen. Lesen Sie die Akte sorgfältig, denn es gibt hier viele Hinweise auf die Geheimnisse der Prophezeiung und die Rätsel, die Sie im Verlauf des Spiels lösen müssen.

DIE SCHATTENWAFFE

Mike bekommt sie von Nettie, als er sie zum ersten Mal in ihrem Hounfort im Bayou Paradis trifft. Es ist Mikes/Shadow Mans wichtigste und Lieblingswaffe: Wie er selbst hat sie zwei Inkarnationen – je nachdem, wo er sich gerade befindet. Für Mike erscheint die Schattenwaffe als normale 5 mm-Handfeuerwaffe, in den Händen Shadow Mans ist sie eine gespensterspuckende Vernichtungswaffe!

5mm-Handfeuerwaffe

In Mikes Händen erscheint die Schattenwaffe als eine 5 mm-Handfeuerwaffe, allerdings eine, die einen unbegrenzten Munitionsvorrat an Hohlspitzengeschossen abfeuert. In dieser Inkarnation kann sie die Untoten nicht umbringen. Aber sie verschafft Mike die nötige Atempause für eine Flucht.

Die Schattenwaffe

In den Händen Shadow Mans wird Mikes Handfeuerwaffe die furchterregende Schattenwaffe. Wenn sie von Shadow Man abgefeuert wird, wird die Kraft der Schattenmaske durch sie hindurchgeleitet. Diese schießt in Form heulender Gespenster aus dem Lauf hervor! Wird die Schattenwaffe gegen Mikes Feinde eingesetzt, sterben diese. Alles, was von ihnen übrig bleibt, ist die Lebenskraft-Energie ihrer Seele. Diese Energie kann Shadow Man sammeln um seine eigene Lebenskraft wieder aufzufüllen. Diese Fähigkeit, Seelen zu sammeln, ist besonders nützlich im Umgang mit Feinden und Mördern, die Dunkle Seelen haben. Diese Kreaturen können nur mit der Schattenwaffe erlöst werden; dabei wird ihre Dunkle Seele freigesetzt. Wenn Shadow Man Dunkle Seelen von Gegnern sammelt, erhöht sich sein Schatten-Level. Wenn er einen solchen Gegner besiegt ohne seine Seele an sich zu nehmen, dann regeneriert sich der Gegner. Er kehrt zurück, wenn das nächste Mal sein Level betreten wird!

LUKES TEDDYBÄR

Der Teddybär, den Mike beim ersten Treffen im Bayou Paradis von Nettie bekommt, stellt die Verbindung zwischen Mike und seinem toten Bruder Luke dar: Wenn sich Mike auf den Bär konzentriert, kann er mit seiner Hilfe durch den Schleier ins Reich der Toten gelangen. Zum ersten Mal benutzt ihn Mike um über den Teddybär-Bildschirm zwischen dem Sumpfgebiet in Louisiana und dem Reich der Toten hin- und herzureisen. Sobald unser Held weitere Gebiete aufsucht, wird der Teddybär-Bildschirm um zusätzliche „Erinnerungen" an diese Orte erweitert. So kann Mike gegen Ende des Abenteuers ohne Zeitverzögerung an alle wichtigen Orte gelangen!

DIE PROPHEZEIUNG

Die Prophezeiung ist auf den Pfaden der Schatten bei den Marktoren im Reich der Toten verborgen. Sie enthält einen Brief von Maxim St. James (einem Shadow Man früherer Zeit). Maxim hat die Pfade der Schatten im Reich der Toten angelegt. Außerdem sammelte er die machtvollsten und ältesten Artefakte und verbarg sie vor den Blicken des Bösen. Das Paket enthält auch Tarot-artige Karten, die die Prophezeiung der Apokalypse erläutern. Lesen und betrachten Sie die Karten genau, denn darin sind viele, viele Geheimnisse verborgen – die Anzahl der Dunklen Seelen zwischen den Schatten-Levels, die geheimen Kräfte der Voodoo-Gegenstände und viel, viel mehr. Je weiter Sie in das Abenteuer vordringen, desto mehr wird offenbart!

L'ÉCLIPSER

Dies ist das bedeutungsvollste Artefakt im Abenteuer. Es ist so mächtig, dass St. James es in drei Teilen auf den Pfaden der Schatten verbarg:

1. La Lune (der hölzerne Griff; die weibliche Form über dem Mond) – Schatten-Level 3

2. Le Soleil (der Knauf; die männliche Form der goldenen Sonne) – Schatten-Level 5

3. La Lame (die Elfenbeinklinge, die alle drei Teile vereint) – Schatten-Level 7

Zusammengesetzt stellt L'Éclipser einen kunstvoll gefertigten doppelgriffigen Dolch aus Holz, Gold und Elfenbein dar. Er wird verwendet um „einen Schatten über die Welt fallen" zu lassen. Shadow Man muss ihn für Nettie holen um seine Kräfte gebrauchen und auch im Reich der Lebenden zum Shadow Man werden zu können.

BUCH DER SCHATTEN

Ein Buch voll dunkler, seltsamer und wunderbarer Geheimnisse, eine Belohnung für den, der viele Anstrengungen unternimmt um die Prophezeiung zu erfüllen ...

WAFFEN & GEGENSTÄNDE, DIE GESUCHT WERDEN MÜSSEN UM KRÄFTE ZU ERWERBEN

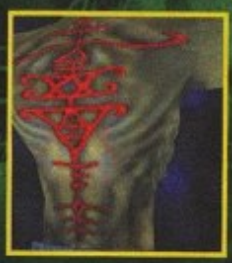
(Nur von Shadow Man zu gebrauchen)

GAD

Die Gad sind besondere Zeichen (Voodoo-Tätowierungen), die nur auf dem Shadow Man erscheinen. Es gibt drei verschiedene Arten von Gad; sie geben ihm Schutz gegen Feuer aller Art. Dadurch erhält er Zutritt zu Orten, die ihm zuvor verschlossen waren. Die Gad werden nach Bestehen besonderer Prüfungen in den Gad-Tempeln verliehen.

Gad Toucher
Der erste Gad, den Sie im Tempel des Feuers finden. Damit kann Shadow Man feurige Gegenstände berühren und bestimmte Aktionen ausführen, die mit Feuer in Zusammenhang stehen (z. B. sich an brennenden Vorsprüngen festhalten).

Gad Marcher
Mit Hilfe des „Marcher" kann Shadow Man über glühende Kohlen und Feuer gehen. Dieser Gad befindet sich ganz oben im Turm im Mittelpunkt des Tempels der Prophezeiung.



Gad Nager
Durch dieses letzte Zeichen kann Shadow Man in Seen voll brennender Flüssigkeit tauchen und durch Feuerwände treten. Er liegt im Tempel des Blutes, dem letzten Gad-Tempel.

DIE POIGNE

Dies sind besondere Armbänder. Wenn Shadow Man sie findet, kann er damit die Blutfälle im Reich der Toten erklimmen. Sie befinden sich hoch über dem Ausgang des Schatten-Pfades, der in den ersten Gad-Tempel (Tempel des Feuers) führt.

WAFFEN IM REICH DER LEBENDEN

(Von Mike oder Shadow Man nur im Reich der Lebenden zu gebrauchen)

Die folgenden Waffen können von Mike oder Shadow Man nur im Reich der Lebenden benutzt werden. Im Reich der Toten können sie nicht verwendet werden, weil es sich um Gegenstände der realen Welt handelt.

SCHROTFLINTE

Die Schrotflinte ist eine zweite wirksame Waffe für Mike; zwei davon können

EQUIPMENT

AUSSTATTUNG UND EXTRAS

Sie während des Spiels finden. Eine befindet sich hinter dem Hounfort im Bayou Paradis. Die andere ist in der Leichenhalle des Gardelle County Jail in Texas versteckt. Anders als der Desert Eagle verfügt die Schrotflinte nur über eine begrenzte Menge an Munition. Man kann sie auffüllen, wenn man Schrotflinten-Munition sammelt.

MP-909

Auch die MP-909 ist eine wirkungsvolle Ergänzung für Mikes Arsenal. Wie bei der Flinte gibt es auch für die MP-909 nur begrenzt Munition, und daher muss Mike 9-mm-Ladestreifen sammeln. Die MP-909 finden Sie ebenfalls im Gardelle County Jail, und dazu müssen Sie erst einmal an Milton T. Pike vorbeikommen ...

0.9-SMG

Die gewaltige 0.9-SMG ist die dritte von Mikes zusätzlichen Waffen, für die ebenfalls 9-mm-Munitionsstreifen gesammelt werden müssen. Damit verfügen Sie über eine ordentliche Feuerkraft. Auch diese befindet sich im Gardelle County Jail – in dem Turm in dem Hof, den Marco Cruz übernommen hat.

GEGENSTÄNDE IM REICH DER LEBENDEN

(Von Mike oder Shadow Man nur im Reich der Lebenden zu gebrauchen)

Diese Gegenstände erscheinen im Reich der Lebenden. Sie funktionieren nur auf den Levels im Reich der Lebenden, daher kann beispielsweise die Taschenlampe nicht als Leuchte im Reich der Toten benutzt werden.

TASCHENLAMPE

Diese kommt gelegen, wenn man dunkle Räume und Korridore im Reich der Lebenden erleuchten möchte. Sie befindet sich direkt neben dem Atrium in dem Mietshaus in New York, in dem Avery Marx lebt.

CODE-KARTE FÜR DAS GEFÄNGNIS

Dies ist ein Generalschlüssel, fest umklammert von der abgetrennten Hand eines unglücklichen Wärters im Gardelle County Jail. Damit erhalten Sie Zutritt zu vielen Hochsicherheitsbereichen im Gefängnis; nur mit der Karte lässt sich dieser Bereich abschließen.

VOODOO-WAFFEN

(Nur von Shadow Man zu gebrauchen)

Dies sind alte zeremonielle Gegenstände, die Maxim St. James gesammelt und auf den Pfaden der Schatten gut verborgen hat. Sie werden mit Hilfe von Voodoo-Kraft geführt (der Verbrauch an Voodoo-Kraft hängt davon ab, was mit den Waffen gemacht wird), und sie können nur von Shadow Man geführt werden.

Sie dienen zwei Zwecken. Zunächst einmal können sie als Waffen verwendet werden – es sind Waffen großer Zerstörungskraft, die mehr Schaden anrichten können als die Schattenwaffe! Wenn man mit einer Voodoo-Waffe den tödlichen Schlag führt, wird der Feind vollständig aufgelöst, und es bleibt keine Lebenskraft zurück.

Ihr zweiter (und wichtigster) Zweck ist es, Hindernisse zu überwinden und Rätsel im Abenteuer zu lösen. Tipps für die Verwendung der Waffen gibt es auf den Seiten. Um das Abenteuer lösen zu können müssen Sie alle Verwendungsmöglichkeiten dieser Waffen beherrschen.

ASSON

Das ist die heilige Rassel der Voodoo-Priesterin. Damit werden über weite Strecken brennende Voodoo-Schädel abgefeuert. Sie können Gegner in großer Entfernung erledigen und einen steten Feuerstrom gegen vordringende Bösewichter legen. Die Rassel befindet sich in einem kleinen Tempel im Wüsten Land im Reich der Toten. Sobald Sie dort hinkommen, können Sie das Asson holen.

EQUIPMENT

AUSSTATTUNG UND EXTRAS

BATON

Dies ist ein kurzer Speer, der Voodoo-Strahlen auf die Gegner abfeuert. Selbst wenn Shadow Man keine Voodoo-Kraft mehr hat, kann er mit der gefährlichen Spitze noch einigen Schaden anrichten.
Der zweite, mächtigere Zweck, besteht darin, dass Sie mit dem Baton teleportieren können. Sehen Sie sich die Prophezeiungskarte mit dem Speer an: Wenn Sie den Baton in Altäre stoßen, wie sie auf der Karte gezeigt werden, teleportiert Sie der Baton zu anderen Altaren eines Levels. Der Baton befindet sich in der Kammer des Lebens. Die ist ganz am Ende des Tempels des Lebens im Wüsten Land. Einen solchen Altar brauchen Sie um aus der Kammer des Lebens hinauszukommen.

FLAMBEAU

Der Flambeau kann als Waffe abgefeuert werden, verbraucht dabei allerdings gewaltige Mengen an Voodoo-Kraft. Wichtiger aber: Wenn der Flambeau offen getragen wird, wirkt er wie eine brennende Fackel. Sie können die Umgebung erhellen, verbrauchen dabei aber Voodoo-Kraft als „Brennstoff".
Der Flambeau kann auch eingesetzt werden um ein Loch in spezielle Hindernisse aus gespannter Haut zu brennen. Diese sind mit dem roten „Flammen"-Emblem gekennzeichnet.
Der Flambeau befindet sich auf den Pfaden der Schatten am Eingang zum ersten Gad-Tempel (dem Tempel des Feuers). St. James hat ihn hinter einem Sargtor verborgen. Wenn Sie das Schatten-Level 5 erreicht haben, können Sie das Tor öffnen.

ENSEIGNE

Dieser kleine Schild erzeugt durch Voodoo-Kraft einen feurigen Voodoo-Schild um den Shadow Man. Wenn er mit Bedacht angewandt wird, kann der Schild bei der Abwehr feindlicher Angriffe sehr nützlich sein. Das Enseigne befindet sich bei den Pfaden der Schatten, dort, wo sie in das Wüste Land im Reich der Toten führen. Natürlich wird es durch ein Sargtor geschützt – um es zu öffnen brauchen Sie das Schatten-Level 6.

MARTEAU

Dieses Artefakt ist ein Voodoo-Trommelschlegel aus einem Kieferknochen, der mit Hilfe von Voodoo-Kraft „Druckwellen" auf Bodenhöhe erzeugt. Die feurigen Ausläufer, die von der Aufschlagstelle ausgehen, spüren Gegner auf und fügen ihnen Schaden zu. (Besonders nützlich bei einem Handgemenge oder wenn Sie hoch über einer Gruppe Feinde stehen. Feuern Sie die Strahlen des Marteaus über die Kante, so dass sie auf dem Boden unter Ihnen explodieren.)
Der andere Zweck des Marteaus besteht darin die dreifachen Rada-Trommeln zu schlagen. Die Trommeln sind auf der Prophezeiungskarte des Marteaus dargestellt und können in den Gad-Tempeln gefunden werden. Wenn Sie mit Hilfe des Marteaus alle drei Trommeln in diesem Bereich schlagen, tun sich geheime Tore auf ... Der Marteau befindet sich im Tempel der Prophezeiung hinter einem Sargtor des Schatten-Levels 7.

KALEBASSE

Dies ist eine Kürbisflasche, mit deren Hilfe Shadow Man Voodoo-Kraft in eine Energiekugel auf Bodenhöhe leiten kann. Wenn die Flasche aktiviert ist, kippt Shadow Man sie aus, wodurch er eine gewaltige lokale Explosion von Voodoo-Kraft auslöst. Die Kalebasse, die Sie auf dem Schatten-Level 9 hinter einem Sargtor in der Nähe des Eingangs zum dritten Gad-Tempel finden (Tempel des Blutes), hat ebenfalls einen zweiten Verwendungszweck. Mit ihr können durch Vévé geschützte Steinplatten zerschlagen werden.
Sehen Sie sich die Prophezeiungskarte an, die sich auf die Kalebasse bezieht, und suchen Sie nach Steinplatten, welche Vévé-Zeichen der Karte tragen – mit der Kalebasse erhalten Sie Zugang zu vielen geheimen Bereichen.

EQUIPMENT

AUSSTATTUNG UND EXTRAS

GEGENSTÄNDE AUS DEM ASYL

(Von Mike oder Shadow Man zu gebrauchen)

Die Gegenstände aus dem Asyl sind mechanische Kreationen. Sie wurden im Asyl entworfen um in der realen Welt operieren zu können. Sie funktionieren in beiden Welten und können darum sowohl von Mike im Reich der Lebenden als auch von Shadow Man im Reich der Toten gebraucht werden.

WUNDSPREIZER (X3)

Es gibt drei Wundspreizer im Abenteuer. Dabei handelt es sich um furchteinflößende brustkorb-ähnliche Schlüssel. Sie öffnen Schismata in der Kathedrale des Schmerzes wieder und führen zu den Verstecken der Mörder in New York, Texas und London. Die Schismata wurden von Legion geschaffen um Dunkle Seelen in die Mörder zu leiten. Nun besteht Shadow Mans Aufgabe darin, die Schismata mit den Wundspreizern erneut zu öffnen um eben diese Mörder zur Strecke zu bringen.
Die Wundspreizer befinden sich, schwer bewacht, in den Wundspreizer-Kapellen im Asyl. Sie finden einen Wundspreizer auf den Käfigpfaden, einen in den Spielzimmern und den letzten in der Unterstadt.

VIOLATOR

Dies ist eine schnelle Mehrfachschusswaffe von großer Zerstörungskraft und Reichweite. Sie wird

am Arm befestigt und feuert massive Asyl-Projektil-Salven ab. Der einzige Nachteil ist die Munition: Es gibt nur einen begrenzten Vorrat an Violator-Munition, auch wenn die Trommel bis zu 999 Schuss fasst.
Der Violator befindet sich in einem der Experimentierzimmer in der dunkelsten Ecke des Asyls – in den Spielzimmern.

AKKUMULATOR (X5)

Dies sind große, schwarze Asyl-Energiezellen, pulsierend vor dunkler Kraft. Fünf davon befinden sich an Orten im Reich der Lebenden. Irgendwann müssen sie alle in den Spielzimmern im Asyl eingesetzt werden, damit Sie an den Violator drankommen.

JACKS TAGEBUCH

Dies ist das Tagebuch von Jack the Ripper, das in der Einführungssequenz gezeigt wird und wichtige Geheimnisse des Asyls enthält. Es befindet sich in Jacks Zimmer ganz am Anfang des Londoner Untergrund-Levels. Sie wären gut beraten, sich diesen wichtigen Gegenstand so schnell wie möglich zu besorgen. Wenn Sie Ihren ersten Wundspreizer finden, machen Sie sich auf den Weg zur Kathedrale des Schmerzes und öffnen das Schisma, das dorthin führt.

JACKS SCHLÜSSEL

... ist eine gefährlich aussehende, am Arm befestigte Vorrichtung. Sie wird als Allzweckschlüssel verwendet um im Asyl Türen zu öffnen und Schalter zu betätigen. Er befindet sich im ersten Bereich des Asyls, den Shadow Man aufdeckt – dem Asyl-Tor.

PRISMEN (X3)

Dies sind die Schlüssel zum Öffnen der Seelentore im Reich der Lebenden. Sie werden von den Massenmördern eifersüchtig bewacht, die sie konstruiert haben. Um ein Prisma zu erlangen müssen Sie zunächst Avery Marx, Doktor Batrachian oder Jack the Ripper töten! Das ist keine leichte Aufgabe, aber dadurch erlangen Sie Zutritt zu den noch finstereren Bereichen des Asyls – jenseits der Seelentore ...

EQUIPMENT

AUSSTATTUNG UND EXTRAS

GEGENSTÄNDE, DIE IM SPIEL GESAMMELT WERDEN MÜSSEN

DUNKLE SEELEN (X120)

(Nachts im Reich der Lebenden oder im Reich der Toten.)
Sie sind das Wichtigste im gesamten Spiel; es ist Shadow Mans Aufgabe sie zu sammeln, bevor Legion ihm zuvorkommt. Je mehr Dunkle Seelen Shadow Man sammelt, desto höher ist sein Schatten-Level und desto tiefer kann er in das Abenteuer vordringen.

CADEAUX (X512)

(Überall!)
Das sind kleine Gefäße, Opfergaben für die Loa. Es heißt, einhundert davon verleihen dem Geist eines Mannes Stärke. Um Shadow Mans maximalen Lebenskraft-Level zu erhöhen sammeln Sie 100 davon und bringen sie zur Kammer des Lebens im Tempel des Lebens im Wüsten Land im Reich der Toten. Um sie zu benutzen opfern Sie sie den Loa, indem Sie sie auf einen der fünf Altäre stellen (wie auf den Prophezeiungs-Karten gezeigt). Insgesamt gibt es 512 Cadeaux im Spiel.

LEBENSKRAFT-ENERGIE

(Nachts im Reich der Lebenden oder im Reich der Toten.)
Lebenskraft-Energie wird immer dann freigesetzt, wenn ein Wesen mit der Schattenwaffe getötet wird (vorausgesetzt, dass diese Kreatur keine Dunkle Seele besitzt). Sie können auch bestimmte Gefäße zerschlagen, wie Töpfe oder Fässer. Sie erscheint als Partikelwirbel, der rasch dahinschwindet, wenn er nicht rechtzeitig gesammelt wird.

MEDIPACKS

(Tagsüber im Reich der Lebenden.)
Diese können tagsüber im Reich der Lebenden gesammelt werden und füllen ebenfalls die Lebenskraft-Energie wieder auf.

SCHÄDEL

(Nachts im Reich der Lebenden oder im Reich der Toten.)
Schädel finden Sie in vielen Bereichen überall im Spiel, aber die meisten befinden sich in Gefäßen wie Töpfen und Fässern. (Wie bei der Lebenskraft-Energie müssen die Gefäße auch hier zerstört werden um an ihren Inhalt heranzukommen.) Indem Shadow Man Schädel sammelt, erhöht er seinen Voodoo-Level, den er für die Benutzung der Voodoo-Waffen braucht.

MUNITION FÜR DIE SCHROTFLINTE

(Nur im Reich der Lebenden.)
Diese kleinen Kisten mit Munition für die Schrotflinte müssen gesammelt werden, damit Sie die Flinte überhaupt benutzen können. Jede Kiste enthält sechs Patronen. Wenn Sie nur eine Schrotflinte haben, können Sie maximal 50 Patronen besitzen. Sobald Sie zwei Schrotflinten gesammelt haben, erhöht sich diese Zahl auf 99.

EQUIPMENT

AUSSTATTUNG UND EXTRAS

VIOLATOR-MUNITION

(Nur im Asyl oder dort, wo sich im Reich der Lebenden die Mörder befinden.)
Damit Mike/Shadow Man den Violator benutzen kann, muss er bestimmte Munitionspatronen sammeln. Jede Patrone enthält 20-40 Schuss für den Violator, Maximum sind 999 Schuss.

9mm-MUNITION

(Nur im Reich der Lebenden.)
Diese Munition wird für die MP-909 und für die 0.9-SMG verwendet. Sie müssen sie sammeln um die Waffen gebrauchen zu können! Jede Ladung enthält 20 Schuss 9-mm-Munition. Wenn Sie nur eine 9-mm-Waffe mitgenommen haben, verfügen Sie über maximal 200 Schuss. Diese Zahl erhöht sich auf 400, wenn beide 9-mm-Waffen in Ihrem Besitz sind.

GOVI

Die Govi sind nicht unbedingt als Sammelgegenstände zu bezeichnen. Und wenn sie auch keine Gegner sind, sind sie für das Spiel sehr interessant und wichtig.
Govi sind Voodoo-Behälter für körperlose Seelen, die wie merkwürdige, dreibeinige, zeremonielle Gefäße aussehen. Ihr Erscheinungsbild ist für Mike und sein Gegenstück im Reich der Toten gleich, aber wenn Shadow Man sich ihnen nähert, erbeben diese Fleischmassen und geben einen unaufhörlichen, unangenehmen Ton ab. Damit wird angezeigt, dass sie eine Dunkle Seele enthalten. Wenn Shadow Man in dieser Situation auf Govi schießt, bersten sie in einer grausigen Explosion und setzen die Dunkle Seele darin frei. Dann muss Shadow Man in die Dunkle Seele treten um sie an sich zu nehmen.

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Die Voodoo-Gegenstände in Shadow Man basieren auf tatsächlichen Voodoo-Gegenständen. Wie in Wirklichkeit ist der Baton ein kurzer zeremonieller Speer. Die Kalebasse ist eine Kürbisflasche, in der sich Geister oder Magie befinden. Und mit Asson bezeichnet man die heilige Rassel der Mambo (Voodoo-Priesterin). Damit der Shadow Man vor Feuer geschützt ist, muss er Gads erwerben – eine Art Tätowierung oder Zeichnung auf der Haut, die Schutz bietet. Viele Symbole im Spiel weisen den Stil von Vevé auf – die komplizierten verschnörkelten Zeichen, die auf Dinge gemalt werden um ihnen Macht zu verleihen.

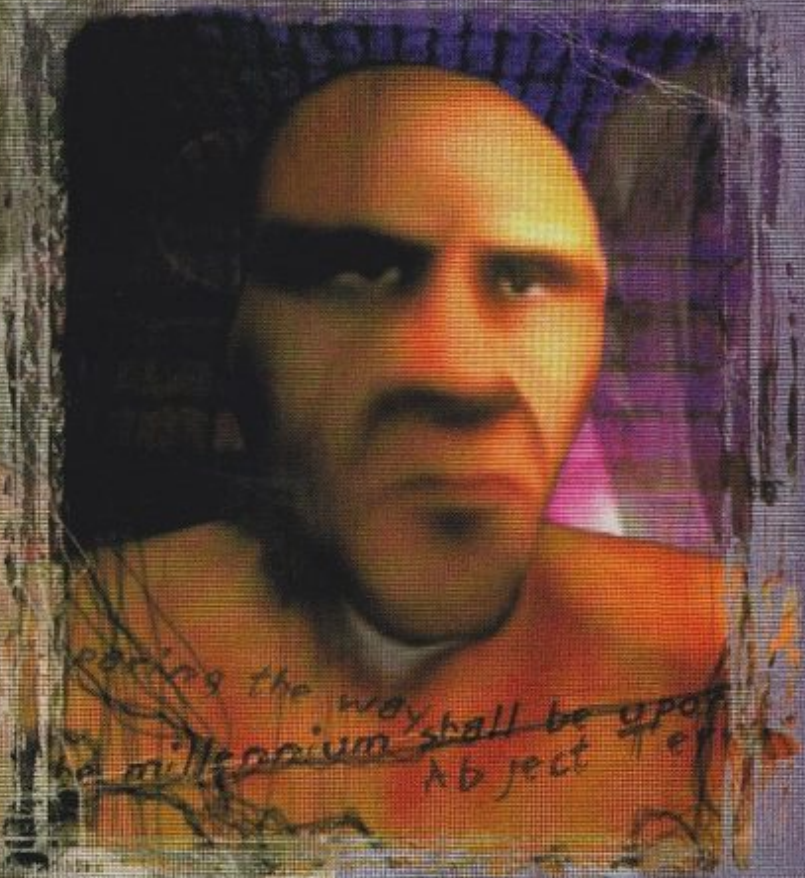
TIPS FROM THE SHADOWMASTER

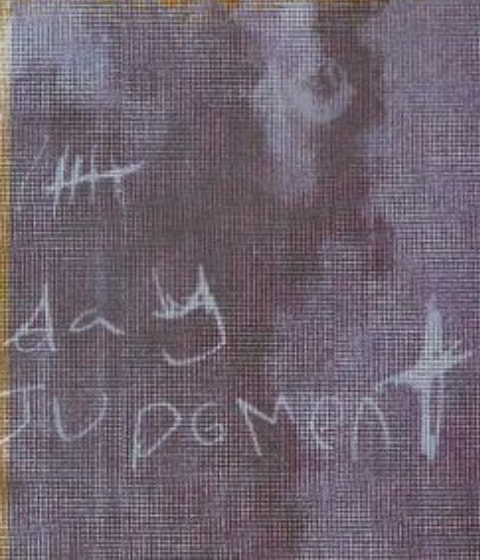
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

BATON – Die meisten Voodoo-Waffen sind ohne Voodoo-Macht nutzlos. Der Baton jedoch kann immer noch dazu verwendet werden, Feinde in „Voodoo-losem" Zustand zu erdolchen.

KAPITEL DREI
CHAPTER THREE

FEINDE UND SERIENKILLER
ENEMIES AND SERIAL KILLERS





IM REICH DER LEBENDEN

ALLIGATOREN

Diese natürlichen Raubtiere in den Sümpfen von Louisiana kümmern sich nur um ihre eigenen Angelegenheiten, solange sie nicht provoziert werden. Sie sind äußerst gebietsbewusst und greifen alle Eindringlinge an, die sich auf ihr Territorium wagen: Sie gehen auf Mike los und fügen ihm auf kurze Distanz schwere Bisswunden zu. Alligatoren lassen erst von ihren Opfern ab, wenn sie schwer verletzt sind.

HUNDE

Diese halten sich im allgemeinen nur in einem bestimmten Gebiet auf, wenn sie nicht durch Blickkontakt oder Geräusche auf einen Eindringling aufmerksam werden. Haben sie aber einmal einen Eindringling bemerkt, versuchen sie ihn aufzuspüren und ihn zu beißen. Wenn sie schwer verletzt sind, fliehen sie.

IM REICH DER TOTEN

BEWOHNER IM REICH DER TOTEN

Die Bewohner sind Manifestationen ganz normaler Verstorbener, die das Leben nach dem Tod in endlosem Elend verbringen. Ziellos durchstreifen sie das Reich der Toten, ahnungslose Opfer für die Experimente der Chirurgen. Die Bewohner sind kaum mehr als wandelnde Leichen: Einige tragen immer noch frische Autopsie-Narben, während andere sich im Zustand fortgeschrittener Verwesung und Verfalls befinden. Manche haben Gliedmaßen verloren oder andere furchtbare Verletzungen erlitten – alles Zeichen dafür, auf welchem furchtbaren Weg sie ins Reich der Toten kamen. Doch alle sind elend, auf ewig verdammt – ächzende, zusammengedrängte Massen, stets auf der Suche nach Trost oder einer vorübergehenden Linderung ihrer ewigen Verzweiflung. Doch Vorsicht: Diese Monster sind schon so lange tot, dass sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit versuchen werden, Ihnen Ihre Lebenskraft zu entziehen!

DUPPIES

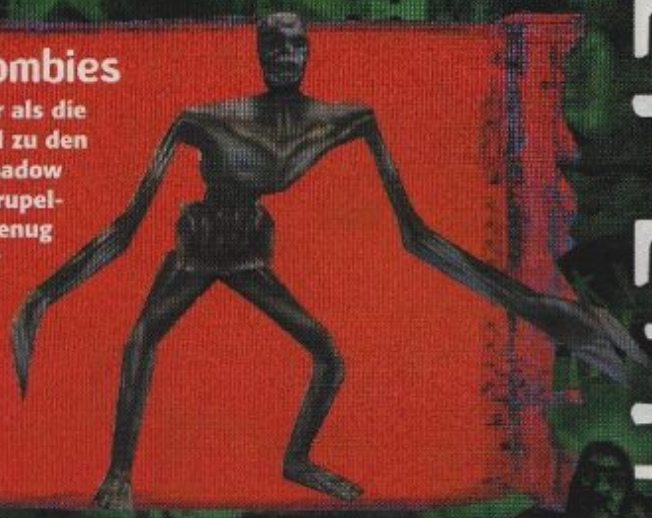
Duppies sind eigentlich auch Bewohner im Reich der Toten, die den Übergang aber nicht ganz geschafft haben. Sie sind kranke, böswillige Geschöpfe mit geschärften Sinnen und üblen Angewohnheiten.

Zweiköpfer

Diese missgestalteten kleinen Ungeheuer bewegen sich weniger schnell als die zweibeinigen Zombies, besitzen dafür aber einen zusätzlichen hungrigen Mund, und das bedeutet eine zusätzliche Garnitur Zähne! Angriffe aus einiger Distanz sind ziemlich eklig und bestehen aus dem Schleudern von Schleimbatzen, während sie einem bei Angriffen aus kurzer Distanz bösartige Bisswunden zufügen.

Zombies

Diese Monstrositäten sind größer, schneller und stärker als die normalen Bewohner im Reich der Toten. Im Unterschied zu den Bewohnern sind Zombies aber nicht blind: Wenn sie Shadow Man entdecken, gehen sie auf ihn los! Zombies sind skrupellose Mörder, aber nicht allzu helle – wenn man lange genug vor ihnen davonläuft, verlieren sie das Interesse an der Jagd. Bei Angriffen aus der Entfernung benutzen die Zombies Schleimbatzen, während sie beim Nahkampf nur aus Klauen zu bestehen scheinen. Bei beiden Angriffsarten ist Vorsicht geboten! Werden Zombies mit der Schattenwaffe erledigt, wird eine geringe Menge Lebenskraft-Energie freigesetzt.



DIE SCHWESTERN DES BLUTES

Die Schwestern des Blutes sind Kriegerinnen im Reich der Toten. Ihre Aufgabe besteht darin die Govi zu schützen und sie in den Voodoo-Tempeln zu behalten. Sie schlafen seit Jahrhunderten in den Tempeln und bewachen Govi, Gad, Poigne und alle möglichen anderen Voodoo-Waffen. Die Schwestern kämpfen mit Magie und nutzen ihre Fähigkeiten zum freien Schweben zu ihrem Vorteil.

Akolyth

Der niedrigste Stand der Schwestern; sie greifen an, indem sie Bögen von Magie abfeuern.

Adeptin

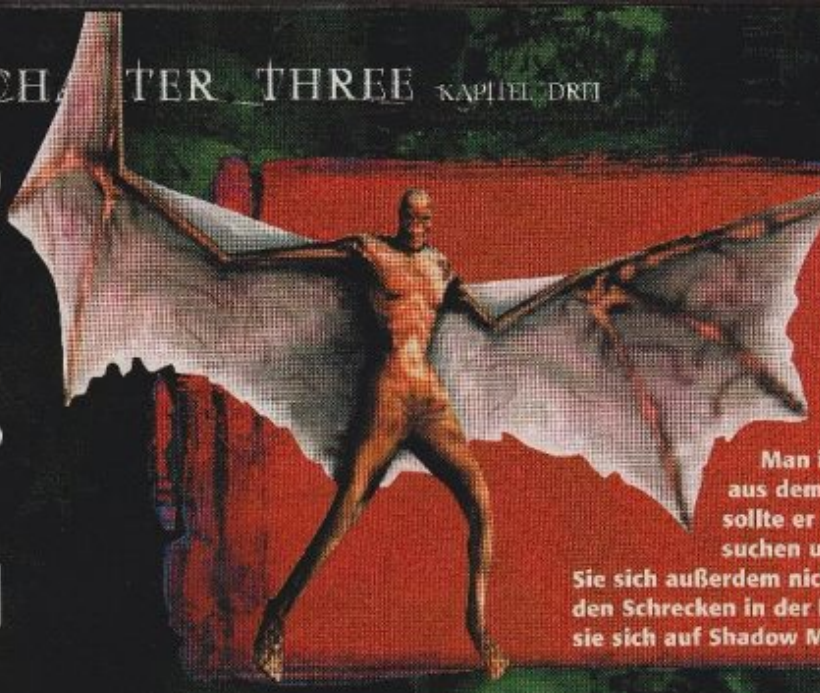
Die nächste Stufe der Schwestern. Adeptinnen greifen an, indem sie rotierende halbmondförmige magische Zauber abfeuern, die von den Wänden abprallen.

Matriarchin

Die mächtigste Stufe der Schwestern. Matriarchinnen führen magische Angriffe über größere Distanzen aus. Sie können überall hinfliegen, und das macht diese Wesen äußerst gefährlich!

HINWEIS: Bei der N64-Version gibt es keine visuellen Unterschiede zwischen den drei Schwestern. Sie sind alle gleichermaßen gemein!

ENEMIES
FEINDE



DEADWING

Deadwings sind einfach nur monströs. Sie fressen die Leichen im Reich der Toten: Mit ihren zottigen membranartigen Flügeln kreisen sie flatternd herum und stürzen sich auf ihre Opfer. Hinterhältig schlagen sie ihre Klauen ins Fleisch der Ahnungslosen! Shadow Man ist gut beraten diesen Biestern tunlichst aus dem Weg zu gehen. Wenn das nicht geht, sollte er sich wenigstens ein gutes Versteck suchen um sie auf's Korn zu nehmen. Gewöhnen Sie sich außerdem nicht allzu sehr daran, dass diese fliegenden Schrecken in der Luft bleiben ... Später im Spiel stürzen sie sich auf Shadow Man!

TOTENFISCHE

Wenn Sie jemals einen Grund dafür brauchten um im Reich der Toten nicht schwimmen zu gehen: hier ist er! Die Totenfische sind grauenhafte Zombie-Mutationen, die auf dem Grund der Blutseen nach Brocken verrottenden Fleisches suchen. Wenn sie nicht gerade auf der Suche nach Nahrung herumschwimmen, dann finden Sie diese auferstandenen Sushi-Happen auf dem Boden, an den Wänden und sogar an der Decke von Unterwasser-Höhlen ... Dort lauern sie heimlich ahnungslosen Schwimmern auf ...

ASYLINSASSEN

BRUTALOS

Bei jeder Patrouille gibt es immer drei Typen von Brutalos.

Hakenmann

Die Haken-Männer tragen zwei große Eishaken mit sich um aufdringliche Eindringlinge abzuwehren. Da ihre Angriffe auf kurze Distanz nicht ohne sind, sollten Sie diesen Abschaum aus größerer Entfernung angreifen.

Wache

Die Wachen sind um einiges tödlicher als ihre Verwandten und an Schlüsselstellen rund um das Asyl postiert. Sie besitzen Waffen für größere Reichweiten, haben festgelegte Patrouillenstrecken und prüfen ständig, ob es irgendwo Eindringlinge gibt. Seien Sie vorsichtig.

ORGAN-ZERMALMER

Der Organ-Zermalmer besitzt eine kettensägenartige Vorrichtung für den Angriff und trägt als Schild einen großen Klumpen rohes Fleisch mit sich. Wenn Sie von vorn angreifen, benutzt der Organ-Zermalmer diesen Fleischklumpen um sich zu schützen. Wenn Sie so heftig auf ihn losgehen, dass Sie seinen Schild zerstören, stürmt er, Kopf voran, auf Sie los: So kann er er Ihnen böse Verletzungen zufügen.

CHIRURGEN

Die Chirurgen sind um einiges gefährlicher als ihre grobschlächtigen Kollegen. Sie sind im Asyl im Reich der Toten emsig damit beschäftigt, Dunkle Seelen aus erbeuteten Govi zu entnehmen. Sie verpflanzen die Seelen in die mutierten Monstrositäten im Asyl und erschaffen so unsterbliche Echtform-Kreaturen. Die Chirurgen sind viel eleganter, beweglicher und präziser als die Brutalos. Und sie haben entschieden bösartigere Methoden sich um Sie zu „kümmern". Neben den Chirurgen mit der Chirurgenklinge und der nadelspuckenden Injektionswaffe sehen die Brutalos so harmlos aus wie ein Beet voller Gänseblümchen.

HUNDEMENSCH

Die Hundemenschen, ein hybrides Asyl-Experiment, sind im Grunde nichts anderes als feige Wachhunde. Sie greifen erst an, wenn man sich ihnen nähert oder sie angreift. Leider können die Hundemenschen einen ganz schönen Lärm veranstalten, der wiederum mächtigere Feinde anlockt ... Sie sollten die Hundemenschen rasch und unauffällig ausschalten.

ENEMIES

FEINDE

ECHTFORMEN

Die Echtformen sind das, was beim Herumexperimentieren der Chirurgen herausgekommen ist. Echtformen entstanden aus der Kombination von Mutanten und Dunklen Seelen. Sie sind gigantische Tötungsmaschinen, die einmal das Herzstück der apokalyptischen Armee Legions bilden sollen. Diese Wesen kommen nur im Asyl vor und sind noch viel schlimmer als Ihr schlimmster Alptraum. Sie finden die Echtformen in ihren Pferchen: Dort warten sie auf den Befehl ins Reich der Lebenden vorzudringen und die Welt zu übernehmen. Sie sind riesig, knallhart und äußerst gefährlich. Bei Echtformen können Sie Ihren Angriff mit jeder beliebigen Waffe beginnen, aber den „Rest" müssen Sie ihnen mit der Schattenwaffe geben.

LEGION

Legion ist die ultimative Form des Bösen jenseits des Reiches der Toten. Allein durch seine Macht sind all die elenden Kreaturen ins Asyl gekommen. Indem Legion Shadow Man in das Asyl voller Dunkler Seelen lockt, versucht er die Apokalypse vorzubereiten und das Ende alles Bekannten herbeizuführen.

SERIAL KILLERS

SERIENKILLER

JACK THE RIPPER

Dieser berüchtigte Mörder der Vergangenheit durchstreift den Londoner Untergrund und lauert einsamen Reisenden auf, die Nachts in den U-Bahn-Stationen unterwegs sind. Mit diesem Antagonisten muss sich Mike in den labyrinthartigen viktorianischen Abwasserkanälen herumschlagen, die sich durch Londons Untergrund ziehen. In den klaustrophobischen, gewundenen Passagen und Tunneln fühlt sich Jack zu Hause – Mike muss einen klaren Kopf behalten um diesen verdrehten Größenwahnsinnigen zu überleben. Jack neigt zu plötzlichen Überfällen aus dunklen Ecken, bevor er sich wieder blitzschnell dorthin zurückzieht, von wo er gekommen ist, also Vorsicht! Wenn Jack angegriffen wird, wehrt er sich mit einem langen Messer.

DOKTOR VICTOR BATRACHIAN alias DOKTOR TOD

Hannibal Lecter ist ein Dreck gegen Viktor Batrachian. Er ist ein anerkannter Irrer und jetzt auch noch unsterblich. Batrachian ist extrem sorgfältig: Er braucht nur einen Schlagstock um seine mörderischen Ziele zu erreichen. Diesen Wahnsinnigen treffen Sie am Ende des Levels auf dem elektrischen Stuhl, wo er auf Sie wartet. Er will einen Kampf Mann gegen Mann. Wenn Sie es mit diesem speziellen Mörder zu tun bekommen, achten Sie am besten auf Ihren Rücken: Heldenmut gehörte noch nie zu Viktors Stärken.

MARCO CRUZ alias DER GERICHTSVOLLZIEHER

Dieser Geistesgestörte lebt in einem der Gefängnishöfe. Marcos Waffen bestehen aus einem Kolben und einem elektrischen Viehstock. Obwohl verrückt, ist er ziemlich clever; er versteckt sich und verspottet Sie dann – nähern Sie sich ihm mit Vorsicht!

SERIAL KILLERS

SERIENKILLER

AVERY MARX alias DER KANARIENVOGELMÖRDER

Avery Marx, ein magerer Freak, der sein Lager in einem verlassenen Mietshaus aufgeschlagen hat. Früher hatte er zwei Hobbies: Er war ein Serien-Vergewaltiger und Vogelzüchter ... Avery greift normalerweise mit einem Messer an. Damit führt er blitzschnelle Hiebe aus und versucht Mike zu zerstückeln. Und das ist noch nicht alles: Er hat die ärgerliche Angewohnheit, sich im ganzen Gebäude von einem Ort an den anderen zu teleportieren. Dann lässt er sich an verschiedenen Stellen von der Decke fallen und versucht Mike aus dem Hinterhalt zu erwischen. Diesen abgedrehten Irren wird jedenfalls keiner vermissen. Er ist eine echte Gefahr für die Gesellschaft.

MILTON T. PIKE alias JIM BOWIE

Milt Pike wittert überall Verschwörung und hat einen militärischen Hang zum Detail. Er ist ein wahnsinniger Ex-Marine, der einen Zellenblock des Gefängnisses bewohnt. Jetzt will er Sie mit einer Machete, einer M16 und einem eindrucksvollen Vorrat an Handgranaten in Schach halten. Er ist so unverwüstlich und zäh, dass er das „memmenhafte" Teleportieren seiner Kumpane nicht mitmacht. Stattdessen steckt er einfach ein, was Sie austeilen – er hat die arrogante Überzeugung, dass er länger durchhalten kann als Sie! Durchhaltevermögen heißt die Devise.

HINWEIS ZU DEN MASSENMÖRDERN:

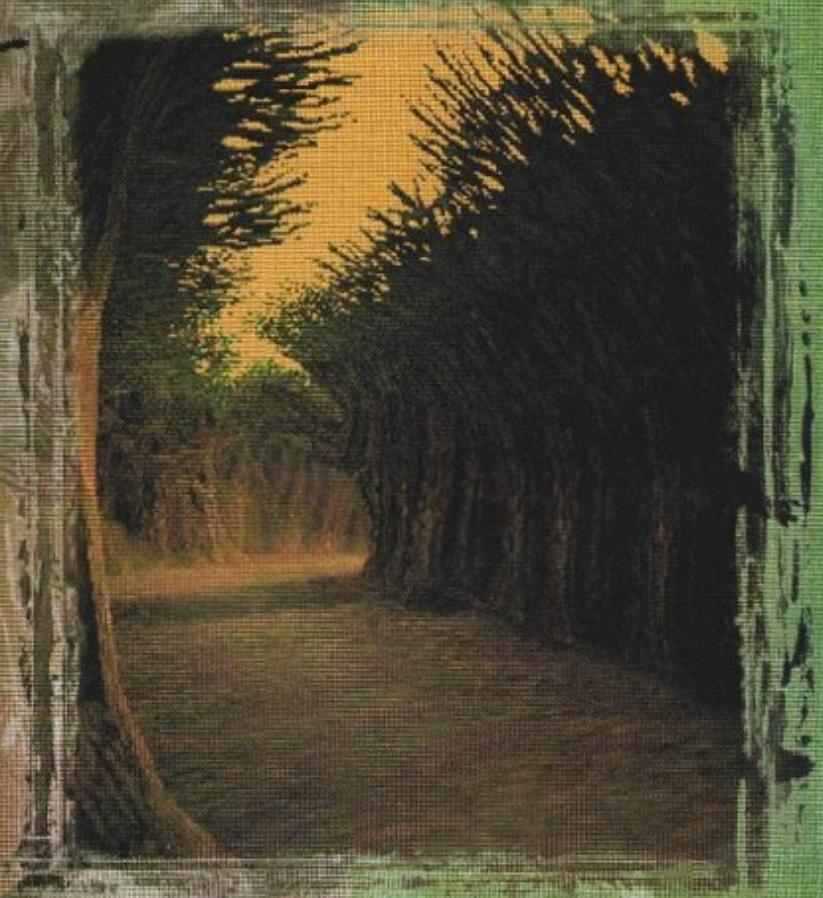
Wenn Sie in Mikes Gestalt unterwegs sind, bleiben die Massenmörder die meiste Zeit in ihren „menschlichen" Gestalten. Aber gelegentlich erhascht Mike flüchtige Blicke auf ihre „echten" Formen – sie sind grauenhafte Monstrositäten! Vor langer Zeit wurden fünf Dunkle Seelen aus dem Reich der Toten in das Reich der Lebenden geschickt. Sie verliehen schließlich diesen fünf Massenmördern die Unsterblichkeit ... Es ist Shadow Mans Aufgabe diese mörderischen Irren zu vernichten. Er muss dabei die Schattenwaffe benutzen um die Dunklen Seelen an sich zu nehmen, die sie einst gestohlen haben.

CHAPTER FOUR

LEVEL WALKTHROUGHS

KAPITEL VIER

DIE KOMPLETT-LÖSUNG



ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 0 – 0 DUNKLE SEELEN

In dieser Einführungssequenz befinden Sie sich knietief in den Gewässern des Louisiana Bayou. Dieser Bereich soll Sie nicht nur mit der Spielsteuerung für Shadow Man vertraut machen. Er wird Ihnen auch einige Beispiele dafür geben, worauf Sie im Verlauf des Spiels achten sollten.

Sowohl im Reich der Lebenden als auch im Reich der Toten sollten Sie nicht nur nach Gegnern Ausschau halten. Achten Sie auch genau auf Ihre Umgebung! Mächtige Voodoo-Waffen, Govi, Cadeaux, Dunkle Seelen, Sargtore usw. – diese Begriffe gehen Ihnen schnell in Fleisch und Blut über, während Sie sich tiefer und tiefer in die Welt des Shadow Man stürzen. Doch dazu später mehr! Und nun zum eigentlichen Spiel:

Zu Spielbeginn ist Netties Akte bereits ein Bestandteil Ihres Inventars. Es wäre ratsam, wenn Sie diese Akte jetzt lesen würden; damit wissen Sie erstmal, was Sache ist! So können Sie sich auf das obskure Abenteuer, das Ihnen bevorsteht, seelisch ein wenig einstimmen!

Sie beginnen das Spiel als sterblicher – als Mike LeRoi! Schauen Sie an der Stelle, an der Sie mit dem Spiel beginnen, auf die Höhle zu Ihrer Rechten: Dort finden Sie das erste unzähliger Cadeaux, die Sie im Laufe des Spiels immer wieder benötigen. Insgesamt müssen 512 Cadeaux gefunden werden. Für je 100 Cadeaux erhöht sich Shadow Mans Lebenskraft um ein Level. Dazu müssen Sie das Cadeaux zu den Altären im Wüsten Land im Reich der Toten bringen. Sobald Sie das erste Cadeaux gefunden haben, machen Sie sich auf den Weg; halten Sie Ausschau nach einer Höhle zu Ihrer Rechten. Treten Sie in den

Tunnel, der von der Höhle wegführt. Schnappen Sie sich dort die beiden Cadeaux, drehen Sie um und gehen Sie den Hügel hinauf. Wenn Sie über den Spalt hinüberspringen, kommen Sie zu einer kleinen Brücke. Die Brücke stürzt ins Wasser und reißt unvorsichtige Reisende mit sich ... Sollte Sie dieses Schicksal ereilen, ist das kein Grund zur Sorge: Folgen Sie einfach dem Weg, der Sie genau zum Beginn ihres unfreiwilligen Bades bringt. Springen Sie über das Wasser und folgen Sie dem Pfad zu einer Lichtung. Dort sehen Sie einen Hund (nicht gerade der freundlichste Vertreter seiner Rasse!).

Folgen Sie dem Hund zu einem Ort, an dem sich mehrere heruntergekommene Hütten befinden. Im Inneren der Hütten sehen Sie einige begehrenswerte Gegenstände, die Sie am liebsten sofort in Ihre Hände bekommen würden. Das geht aber nicht, vergessen Sie es also am besten gleich!

Weiter geht es auf dem Pfad bis zu dem Seil, das über einen großen Spalt gespannt ist. Daran ist eine Hütte befestigt, in der zwei Cadeaux und Govi zu finden sind. Sie können allenfalls neidisch hinschauen – sie sind erst später zugänglich. Versuchen Sie lieber zum Drahtseil hochzuspringen und hangeln Sie sich über den Spalt hinweg.

Drüben angekommen sind, nehmen Sie das Cadeaux gleich in Ihren Besitz. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie bereits fünf Cadeaux gesammelt haben. Machen Sie sich nichts aus den aufgespießten toten Krähen. Weiter geht es in die kleine Höhle hinein: Nehmen Sie das Cadeaux mit und springen Sie auf den Vorsprung, den man leicht verfehlen kann.

Sie können sich hier nur mit den Fingern festhalten, versuchen Sie also gar nicht erst hochzuklettern. Weichen Sie lieber nach links aus, ziehen Sie sich hoch und durchqueren Sie den Durchgang vor Ihnen. Dort gelangen Sie in einen Hof und entdecken Hountfort, eine alte heruntergekommene Kirche. Hunde und Fliegen leben hier. Sie können sich ruhig umschauen, bevor Sie die Kirche betreten. Das ist aber noch nicht erforderlich, da Sie später reichlich Zeit dazu haben werden.

Betreten Sie Hountfort, wo Sie mit Ihrer Voodoo-Priesterin/-Geliebten/-Herrin Bekanntschaft machen. Obwohl Nettie wie Mitte 20 aussieht, ist sie in Wirklichkeit etliche Jahrhunderte alt. An dieser Stelle wird der eigentliche Spielablauf unterbrochen und Sie erfahren einen Großteil der Hintergrundgeschichte, die aus Netties Sicht erzählt wird.

Sobald Nettie mit Ihren Erzählungen fertig ist, überreicht sie Ihnen die Handfeuerwaffe (mit einem unbegrenzten Munitionsvorrat – es lohnt sich manchmal wirklich, ein Voodoo-Krieger zu sein). Dazu gibt es den Teddybär Ihres Bruders Luke, den Sie später dazu benutzen um in das Reich der Toten zu gelangen.

Nachdem diese kleine Zwischenszene beendet ist, befinden Sie sich wieder in der Kirche. Vor Ihnen liegt ein Cadeaux – das sollte Mike unbedingt mitnehmen! Wenn Sie sich im Raum rechts des Altars umschauen, finden Sie eine große Holzkiste, die Sie aus dem Weg schieben können um dadurch in den Besitz vier weiterer Cadeaux zu kommen. Im Laufe des Spiels werden Sie merken, dass immer weniger auf die Cadeaux hingewiesen wird. Das hat einen guten Grund: Sie sollen sich selber angewöhnen darauf zu achten, wann und wo sie zu finden sind!

Sobald Ihr kleiner Einkaufsbummel vorbei ist, geht es wieder ins Freie: Beschäftigen Sie sich mit den soeben gefundenen Spielsachen! Egal was passiert, egal wie groß die Versuchung sein mag, schießen Sie NICHT auf die Hunde! Die nehmen solche Aktionen nämlich sehr übel und rächen sich als Hunde-Gang. (Und das bedeutet nur eines für Shadow Man: Tollwutimpfung, und zwar sofort!)

Sollten Sie dennoch so leichtsinnig sein und auf die Hunde schießen, findet sich Mike im Reich der Toten wieder. Das wäre auch nicht schlimm, denn mit Lukes Teddybär kehrt er leicht ins Reich der Lebenden zurück. Dort können Sie Ihre tierfeindlichen Taten wieder gutmachen. Vögel und Alligatoren dagegen sind nicht sonderlich aggressiv und greifen auch nicht im Rudel an.

Wenn Sie diesen Weg einschlagen wollen, begeben Sie sich zum Mausoleum hinter dem Friedhof. Sie zerschießen die Fässer und sammeln die verbliebenen Cadeaux auf. Nun wird das Türschloss zum Mausoleum zerschossen – treten Sie ein! Nach einer Explosion hinterlassen die Fässer praktische Medipacks. (Sie haben nämlich doch auf die Hunde geschossen, oder?)

Sie sehen ein Hinweisschild mit der Aufschrift „Gefahr". Springen Sie runter, aber sobald Sie unter Wasser sind, tauchen Sie gleich wieder auf: Holen Sie Luft, denn Mike kann nicht besonders gut schwimmen! Er wird ertrinken, wenn er zu lange unter Wasser bleibt. Sie können Mikes Luftreserven auf dem blauen Kreis in der Mitte seiner Schattenmacht überwachen – die Anzeige sinkt in Abhängigkeit von der Zeit, die er noch unter Wasser bleiben kann. Falls Sie ertrinken sollten, finden Sie sich im Reich der Toten wieder – aber Sie wissen ja, was zu tun ist, oder? Wenn Sie weitergehen, sehen Sie einige Cadeaux, die auf dem Poolboden liegen. Versuchen Sie diese aufzusammeln und schwimmen Sie bis zu einem kleinen Spalt, der gerade groß genug für Sie ist.

Am anderen Ende der Öffnung können Sie sich wieder ins Trockene ziehen, und zwar genau dort, wo die Hütte mit dem Seil war. Wenn Sie die Waffe noch in der Hand haben, sollten Sie sie wieder ins Halfter stecken, da Sie beide Hände brauchen werden um sich über das Seil hinwegzuziehen. Nachdem Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben, schießen Sie auf die Fässer und nehmen die Medipacks auf. Jetzt befinden Sie sich wieder dort, wo das Seil anfing, nur diesmal können Sie die Cadeaux, die Ihnen zuvor nicht zugänglich waren, mitnehmen. In einem der Fässer befindet sich ein Medipack (falls Sie es benötigen); im anderen Gebäude ist ein Govi ... Doch im Reich der Lebenden kann Mike damit nichts anfangen!

Wenn Sie runterspringen, begegnen Ihnen Alligatoren. Sie können hier ein paar Zielübungen absolvieren oder einfach vorbeilaufen. Ein Schusswechsel bietet nämlich keinen Lohn (Medipacks usw.). Kommen Sie den Reptilien jedoch nicht zu nahe, sie können kräftig zubeißen. Aber probieren Sie hier doch mal den Anvisier-Modus des Spiels aus! Eine weitere Taktik, mit der Sie sich unbedingt vertraut machen sollten, ist die Seitwärtsbewegung.

Gehen Sie an den Fässern vorbei, von denen Sie langsam wissen sollten, dass sie viele brauchbare Dinge enthalten. Vor Ihnen liegt ein Teich voller Alligatoren, um die man sich im Moment noch nicht kümmern muss. Sollten Sie die Alligatoren jedoch besiegen, schwimmen Sie zur Hütte, die sich in der Mitte des Sumpfgebietes befindet. Dahinter liegt ein Cadeaux und im Inneren ein Govi, der Ihnen zu diesem Zeitpunkt natürlich nichts nützt. Dafür gibt es hier eine Schrotflinte – einstecken!

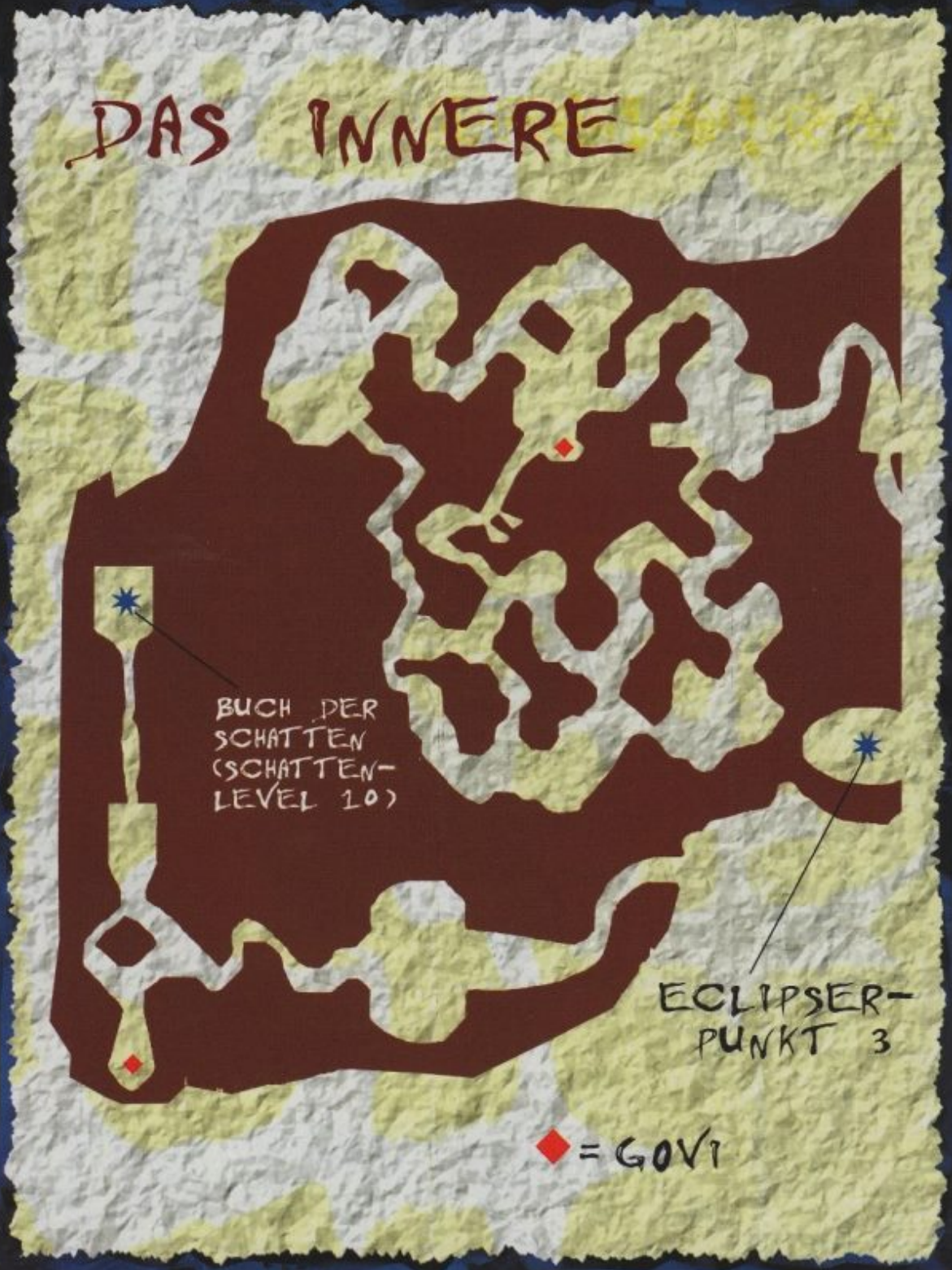
Schlagen Sie jetzt den Rückweg ein und gehen Sie an der Stelle vorbei, wo Sie die Alligatoren zerschossen haben. (Hier gibt es auch Medipacks.) Dort, wo sich die ganzen Hunde befinden, wartet ein Cadeaux auf Sie. Gehen Sie weiter, bis Sie die eingestürzte Brücke wieder gefunden haben. Jetzt können Sie sich auf Ihren Voodoo-Rücken klopfen, Sie haben nämlich das erste Level geschafft. Jetzt geht's ins Reich der Toten!

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

• Nettie kennengelernt haben, den Teddybär und die Handfeuerwaffe erhalten haben

Schatten-Level 0
Dunkle Seelen insgesamt = 0

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 0 – 0 DUNKLE SEELEN



Im Reich der Toten verwandelt sich Mike in Shadow Man, den Voodoo-Retter der Welt! Sie starten dieses Level an einem dem Bayou-Level ähnlichen Ort. Der Unterschied ist natürlich der, dass Sie sich jetzt im Reich der Toten befinden – hier geht alles entschieden weniger freundlich zu. Sie befinden sich in trüben Gewässern und sollten stets vorwärts gehen. Räumen Sie die Einheimischen, die Ihnen versuchen das Leben schwer zu machen, aus dem Weg.

Gehen Sie einfach weiter und folgen Sie dem Pfad, bis Sie Jaunty begegnen, Netties Botschafter im Reich der Toten. Jaunty ist trotz seines bizarren Aussehens (ein Totenschädel als Kopf auf einem Schlangenkörper) ein sympathischer Typ mit einem unverkennbaren Akzent. Er wird Sie über wichtige Dinge informieren und Ihnen dringend benötigte Ratschläge erteilen.

Nach dem kleinen Plausch am Lagerfeuer begeben Sie sich durch die riesigen Tore hinter dem Feuer ins Reich der Toten. Dahinter angekommen können Sie gleich so viele Schattenwesen erledigen, wie Sie wollen. Nur so kann verhindert werden, dass sich die Monster an Shadow Mans Lebensenergie laben. Nutzen Sie die freigewordene Energie zum eigenen Nutzen.

Sie haben sicher schon bemerkt, dass sich Ihre Handfeuerwaffe in die Schattenwaffe verwandelt hat. Sie verfügt über unbegrenzte Munition, schießt aber keine normalen Kugeln ab. Stattdessen feuert sie Gespenster-ähnliche Projektile ab, die unterlegene Feinde schnell töten können! Ihre Gegner wollen ihre kalten Seelen mit menschlicher Wärme aufwärmen. Darum werden sie stets versuchen, Ihnen Ihre Lebenskraft zu entziehen. Der beste Ratschlag? Die monströsen Gestalten *sofort* erledigen. Sobald sie vernichtet sind, hinterlassen sie etwas Lebenskraft. Die kann Shadow Man glücklicherweise dazu benutzen seine verlorene Lebenskraft zu regenerieren.

HINWEIS: Laufen Sie im Reich der Toten nicht über brennende Feuer! Dadurch wird Shadow Man erheblicher Schaden zugefügt. Wird im Reich der Toten eine gewisse Schadensmenge überschritten, müssen Sie den Bereich noch einmal von vorne durchspielen.

Sie gelangen schließlich inmitten der sich windenden Höhle zu einer „Brücke", über die Sie hinwegspringen müssen. Gehen Sie durch die Öffnung auf der anderen Seite und bereiten Sie sich auf den bevorstehenden Angriff zweier Duppies vor. Sie sind um einiges brutaler als die elenden Seelen, die Ihnen bislang begegnet sind.

MARROW GATES

INNERE TORE

Setzen Sie jetzt Ihre Seitwärts-Fähigkeiten ein: Versuchen Sie ruhig seitwärts oder vorwärts wegzurollen oder auszuweichen, falls Sie es sich schon zutrauen. Diese Seitwärts-Taktik funktioniert am besten, wenn Sie eine automatische Zielverfolgung einleiten. (Das ist aber nur möglich, so lange sich Ihr Gegner noch in Sichtweite befindet.) Wenn Ihre Fähigkeiten noch nicht ganz so ausgereift sind und Sie den Kampf verlieren, werden Sie sich an den Toren zum Reich der Toten wiederfinden! Dort wird sich Jaunty nach Ihrem „nicht vorhandenen" Fortschritt erkundigen. Stellen Sie sich der peinlichen Situation und gehen Sie gleich wieder rein.

Nach dem Kampf mit den Duppies folgen Sie dem Pfad bis zu einem großen Schalter-ähnlichen Gegenstand in der Wand. Betätigen Sie den Schalter mit der Aktionstaste: Jetzt spannt sich ein Drahtseil, ähnlich dem vom Bayou-Level, über den Hof hinweg. Dieses Seil dient als praktische Abkürzung zwischen diesem Punkt und Jaunty. Sie brauchen die Abkürzung jetzt aber nicht in Anspruch zu nehmen: Gehen Sie am Schalter vorbei und betreten Sie den Durchgang zu Ihrer Rechten.

HINWEIS: Diese Seil-Abkürzung existiert nur in der PC-Version!

Weiter unten sehen Sie ein Level 0-Sargtor, an dem Sie die Aktionstaste betätigen müssen. Hier erblassen Sie vor Neid, wenn Shadow Man seine Muskelpracht anspannt und sich dadurch alles eröffnet.

Sie befinden sich jetzt auf den Pfaden der Schatten. Schauen Sie genau hin: Das Tor hat viel Ähnlichkeit mit Shadow Mans Schatten-Symbol! Gehen Sie weiter, bis Sie das Buch „Die Prophezeiung" gefunden haben. Lesen Sie es genau, es enthält wichtige Informationen.

Laufen Sie die Rampe hoch, die den Raum umgibt. Sie sehen hier ein weiteres Sargtor, können es aber noch nicht öffnen. Laufen Sie stattdessen über die Brücke und schießen Sie auf den Govi-Behälter auf der anderen Seite. Nehmen Sie die violette Dunkle Seele mit, die vom Govi freigegeben wird, mit und schauen Sie zu, wie sich Ihr Schatten-Display füllt. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Schatten-Level eins erreicht!

Beim geöffneten Govi sehen Sie einen Durchgang, der von einem Block mit merkwürdig glühenden Emblemen versperrt wird: Es handelt sich um einen Feuertür-Block. Fassen Sie ihn auf keinen Fall an – Shadow Mans Hände würden unnötige Brandschäden davontragen.

Zu Ihrer Linken sehen Sie ein weiteres Sargtor: Es ist ein Level 2-Sargtor, das Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffnen können. Sie hören nun einen schrillen Ton aus der Tiefe. Beseitigen Sie den Duppie, wenn Ihnen danach ist. Nun geht es bis zu dem Punkt, wo Shadow Man zum ersten Mal die Pfade des Schattens betreten kann und einen neuen Bereich des Totenreichs erreicht.

Da Sie es jetzt geschafft haben, die Kraft Ihrer Schattenmacht um eine Stufe zu erhöhen, gehen Sie zum bislang verschlossenen Sargtor zurück. Sie sehen, dass die Farbstärke des Violetts am Tor jetzt mit dem Level Ihrer derzeitigen Schattenkräfte übereinstimmt – Schatten-Level 1! Öffnen Sie das Tor und überqueren Sie die Brücke.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- Jaunty kennengelernt haben, Tore geöffnet haben
- die Pfade der Schatten gefunden, das erste Sargtor geöffnet haben (Level 0)
- die Kammer der Prophezeiung betreten und die Prophezeiung erhalten haben
- die erste Dunkle Seele gesammelt und so Schatten-Level 1 erreicht haben
- das Schatten-Level 1-Sargtor geöffnet haben

Schatten-Level 1
Dunkle Seelen insgesamt = 1

TIPS FROM THE SHADOWMASTER
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

INFORMATION – Wenn Sie wirklich nicht mehr weiterkommen, können Sie immer noch Nettie oder Jaunty um Rat fragen. Die meckern nur an Ihnen rum, weil sie Sie gern haben.

TEMPLE OF LIFE / TEMPEL DES LEBENS

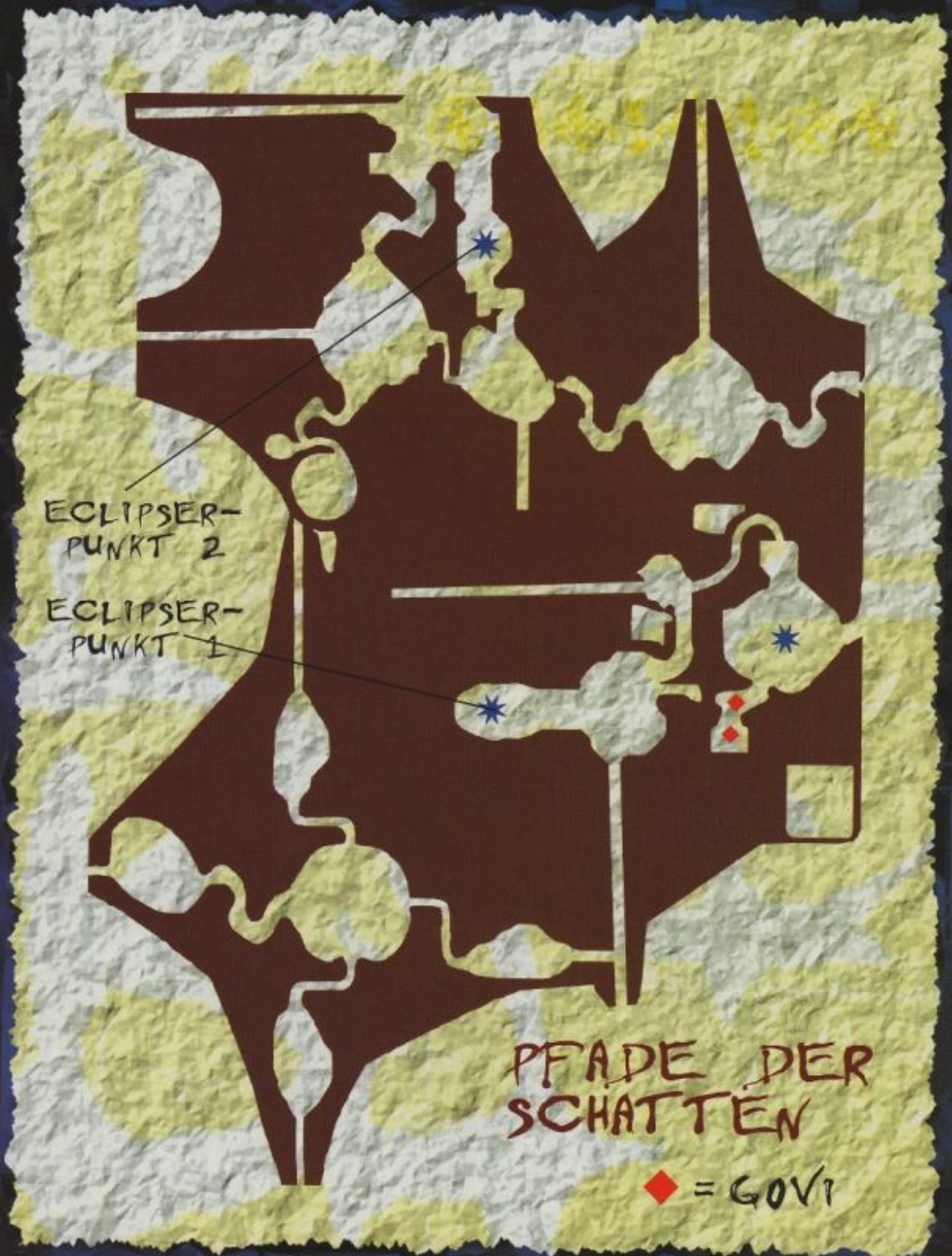
WASTELAND / EINÖDE

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 1 – 1 DUNKLE SEELE

TEMPLE OF LIFE / WASTELAND TEMPEL EINÖDE DES LEBENS

TEMPLE OF LIFE / WASTELAND

TEMPEL DES LEBENS / EINÖDE



TEMPLE OF LIFE/WASTELAND TEMPEL DES LEBENS

EINÖDE

Die Pfade der Schatten führen jetzt zu einem Raum mit zwei Eingängen. Duppies lauern hier, also Vorsicht! Wählen Sie den linken Eingang, der führt zu einem offenen Areal. Dort finden Sie mehrere Plattformen, die aus dem Wasser herausragen – darauf warten Töpfe mit Goldenen Voodoo-Schädeln. Die Schädel verleihen den mächtigen Voodoo-Waffen, die Sie überall im Reich der Toten finden, ihre Kraft. Überwachen Sie die Stärke der Schattenmacht auf den gelben Balken.

Unter der Wasseroberfläche befindet sich ein weiterer Topf mit einem Cadeaux. Da Shadow Man im Grunde genommen ja tot ist, muss er im Reich der Toten auch nicht atmen. Womit er sich jedoch beschäftigen sollte, sind die Totenfische, die den Pool besiedeln. Denken Sie daran, dass ständige Bewegung (z. B. Seitwärtsbewegung) in brenzligen Situationen wie dieser die besten Chancen bietet.

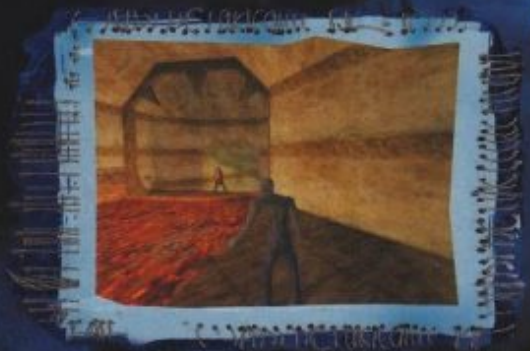
Die Schattenwaffe funktioniert auch unter Wasser: Sie sollten den Teich also von seinen Bewohnern befreien und den Unterwasser-Tunnel suchen, der zu einem neuen Ort führt.

Wenn Sie den Tunnel durchschwimmen, tauchen Sie in einer kleinen Höhle mit daran angrenzenden Gängen wieder auf. Passen Sie auf die drei Duppies auf, die sich im Gang sofort auf Sie stürzen! Nachdem Sie diese Geschöpfe aus dem Weg geräumt haben, folgen Sie dem Pfad zu einem Raum, in dem sich ein Schalter/Hebel befindet. Aktivieren Sie den Schalter und sammeln Sie die Cadeaux, die sich in den Töpfen befinden. (Sie sollten jetzt eigentlich schon so weit sein, dass Sie automatisch nach Cadeaux suchen, egal wo Sie sich befinden. Sie werden ab sofort nicht mehr so oft daran erinnert!)

Gehen Sie zurück zum Pool mit den Plattformen und suchen Sie die Überdachung, neben der sich der Schalter befindet. Betätigen Sie den Schalter und aktivieren Sie ein weiteres Drahtseil. Während Sie Ihre Aufgabe erledigen, werden Sie wahrscheinlich von einem fliegenden Deadwing angegriffen. Sie können sich gerne auf einen Kampf einlassen, doch ist hier nur wenig Platz. Das schränkt Ihre Bewegungsfreiheit natürlich stark ein.

Begeben Sie sich zu der Hauthütte rechts oben in diesem Bereich um den nächsten Govi zu finden. Nehmen Sie sich vor dem Duppie, der in der Hütte bereits auf Sie wartet, in Acht. Nachdem Sie ihn weggepustet haben, können Sie Ihre zweite Dunkle Seele mitnehmen.

Sie sollten den Eingang unter der Überdachung benutzen und sich rasch zu dem kleinen Raum dahinter begeben. Auf der anderen Seite des Raumes sehen Sie einen Govi: Versuchen Sie NICHT den Raum zu betreten oder zu überspringen, sonst gibt es Shadow Man-Ragout!



Rennen Sie lieber nach rechts in den Hof: Dort wird aus den wartenden Duppies Kleinholz gemacht! Halten Sie sich links und betätigen Sie den Schalter (dafür sind Schalter nun mal da!). Sie rennen los, zerschießen den Topf, sammeln die Cadeaux ein und gehen auf der rechten Seite des Hofes die Rampe hoch.

Rennen Sie zu den vier Töpfen und springen Sie auf den Vorsprung auf der anderen Seite. Folgen Sie dem Verlauf, bis Sie rechts eine Öffnung sehen. Gehen Sie durch und halten Sie Ausschau nach einem Raum, in dem sich ein Govi befindet

(Aufpassen: Duppies!). Dies ist der gleiche Govi, den Sie schon früher einmal gesehen haben – doch nun können Sie die Dunkle Seele daraus entnehmen. Jetzt sollten Sie bereits drei Dunkle Seelen in Ihrem Besitz haben. Das reicht um Sie auf Schatten-Level zwei hochzupowern. Die Prophezeihungskarten zeigen an, wie viele Dunkle Seelen benötigt werden um die verschiedenen Schatten-Level zu erreichen.

Regenerieren Sie Ihre Kräfte, aber versuchen Sie NICHT über die feurig-glühenden Gegenstände zu laufen. Die Folge einer solchen Aktion ist ja bekannt! Gehen Sie den gleichen Weg wieder zurück bis zum Drahtseil, das über den Hof gespannt ist. Überqueren Sie den Hof und laufen Sie den kleinen Hügel hoch. Achten Sie aber auf die Zweiköpfer, die Ihnen „Shadow Man!" zukreischen – sie sind bissig!

In der angrenzenden Kammer finden Sie einige Plattformen. Springen Sie hoch, überqueren Sie die Plattformen und suchen Sie nach einer Öffnung in der Wand. Im Inneren finden Sie tolle Sachen zum Mitnehmen (einschließlich eines Govi und der vierten Dunklen Seele!).

Zurück im Hauptraum sehen Sie mehrere Plattformen, die zu einem anderen Raum führen. Folgen Sie den Plattformen, bis sie ganz aufhören. Stecken Sie Ihre Schattenwaffe weg und springen Sie der Wand entgegen, wo sich Shadow Man an einem unsichtbaren Vorsprung festhält. Sie hangeln ganz nach links, springen rückwärts ab und landen mit den Füßen zuerst auf der Plattform hinter Ihnen.

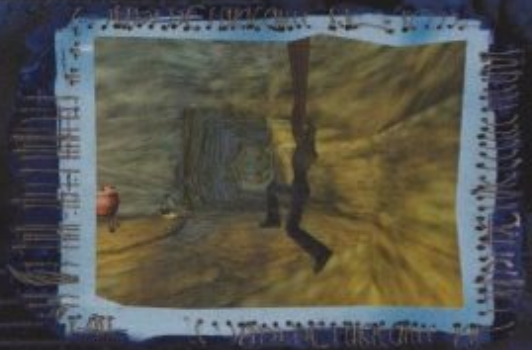
Schießen Sie auf die Zweiköpfer und auf die Töpfe und nähern Sie sich dem Altar in der Mitte des Raumes. Dort gibt es den Asson, Ihre erste Voodoo-Waffe. Beachten Sie jedoch, dass diese Waffe viel Voodoo-Kraft verbraucht und somit bei jeder Benutzung den Schattenmacht-Vorrat verringert (gelbe Anzeige).

Wenn Sie weitergehen, gelangen Sie wieder zu dem Raum, in dem Sie die zwei Eingänge gesehen hatten. Doch diesmal befinden Sie sich in einem Bereich, der zuvor nicht zugänglich war. Sie sehen auch ein Sargtor: Sie sind aber noch nicht mächtig genug um es zu öffnen.

Auf der linken Seite des Tores befindet sich ein weiterer Gang. Im Inneren müssen sie sehr leichtfüßig sein um von den Plattformen herunterzuspringen, die über glühenden Kohlen aufgehängt sind. Denken Sie daran, dass sich die Plattformen nach unten bewegen, sobald Sie mit den Füßen darauf landen. Nachdem Sie Ihre Sachen mitgenommen haben, geht es hier nicht weiter.

Begeben Sie sich jetzt zum Tempel des Lebens. Um dort hinzufinden kehren Sie zum Sargtor zurück und gehen Sie in den Bereich, wo Sie dieses Level über die Pfade der Schatten betreten haben. Nun zum See und zur Hauthütte, an der Sie Ihre erste Begegnung mit der Lava gemacht haben. Sie springen über den kleinen Spalt oberhalb der Lava und rennen den Korridor entlang. Sobald Sie bei einer Lichtung wieder rauskommen, laufen Sie auf die Hautbrücke, die sich rechter Hand befindet. Drehen Sie sich ungefähr auf der Hälfte zwischen dem Boden und dem Hautzelt um und schauen Sie nach rechts. Dort sehen Sie einen kaum erkennbaren Pfad, der in die Richtung zurückführt, aus der Sie gekommen sind. Am Ende des Pfades befindet sich linker Hand ein Tunnel.

Auf der anderen Seite des Tunnels können Sie entweder nach links oder nach rechts gehen. Linker Hand befindet sich eine Hauthütte mit einigen Töpfen und anderen Sachen, während rechts ein Pfad zu einem anderen Tunnel führt – es ist ein direkter Pfad zum Tempel des Lebens! Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie vielleicht auch das Seil überwinden. So können Sie einen gut versteckten Govi am „Hintereingang" zum Tempel des Lebens entdecken!



Wenn Sie die Fußgängerbrücke, die zum Tempel des Lebens führt, erreicht haben, „erinnert" sich Shadow Man an diese spektakuläre Szene: Ein weiterer Bereich ist auf dem Teddybär-Bildschirm verfügbar. Und nicht vergessen, Sie werden den Tempel noch häufiger besuchen. Nun schnell über die Brücke, die zum Tempel des Lebens führt – und weichen Sie den Wurfattacken der Deadwings aus!

TEMPLE OF LIFE / WASTELAND
TEMPEL DES LEBENS / EINÖDE

Begeben Sie sich durch den kleinen „Irrgarten" und zum Altar. Dort drehen Sie sich nach rechts und springen hinüber. Links sehen Sie eine Holz-Plattform, über die Sie hinwegspringen müssen. Dort steht auch ein Zombie, der durchlöchert werden will.

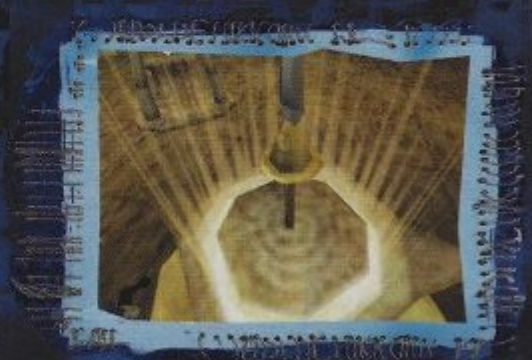
Sobald die Plattformen überwunden sind, geht es nach links. Die Zombies werden beseitigt und Sie wenden sich zum Raum auf der rechten Seite (springen!). Nach einer sicheren Landung machen Sie eine 180-Grad-Drehung und entdecken einen Vorsprung in der Wand. Sie springen los, halten sich an diesem Vorsprung fest und klettern nach links. Sobald der Spalt erreicht ist, springen Sie rückwärts auf die Plattform hinab . (Keine Angst, da ist tatsächlich eine Plattform – überprüfen Sie es doch mit Ihrer Kamera-Steuerung.)

Von dieser kleinen Nische aus können Sie jetzt auf den nächsten Vorsprung springen und den gleichen Vorgang wiederholen. Nach dem Rückwärtssprung vom Vorsprung sehen Sie, dass es eine weitere Plattform gibt, die Sie überspringen können. Ignorieren Sie das zunächst und drehen Sie sich um: Wenn Sie den Gang sehen, sollten Sie ihn betreten. Achten Sie auf die Feuermaske an der Wand sowie auf die aus dem Boden herausragenden Metallspitzen. Springen Sie in den Raum, in dem Sie eine weitere Plattformen sehen. Sie können die Plattformen entweder überspringen (riskant) oder am Vorsprung entlang klettern (sicherer).

Am Ende des Vorsprungs springen Sie rückwärts ab: Jetzt schnell umdrehen und auf alle Gegner schießen, die hier warten. Laufen Sie dann zum nächsten Korridor und nehmen Sie dabei alle notwendigen Gegenstände mit. In diesem Korridor befindet sich auf der linken Seite eine Nische. Sie erkennen sie spätestens am hungrigen Zombie, der dort herauskommt. Erteilen Sie dem Zombie eine schnelle Lektion und schauen Sie in die Nische hinein. Es gibt hier einen steilen Abhang: Springen Sie herunter und machen Sie sich auf eine Horde Zombies gefasst, die aus den Holzwänden zum Vorschein kommen. Nach dem Kampf schießen Sie auf das große Objekt in der Mitte des Raumes.

Springen Sie in den Explosionsgrater. Suchen Sie dann den Altar. Kurz dahinter befindet sich ein weiteres dieser kleinen Podeste mit einer Voodoo-Waffe, die Sie mitnehmen und behalten sollen. Es handelt sich um den Baton. „Der wird sicher nützlich sein", denkt sich Shadow Man.

Bestaunen Sie diese Waffe, die nicht nur wirkungsvoll ist, sondern auch jede Menge Energie frisst. Dann schauen Sie sich im Raum um und sehen fünf Podeste, die Ähnlichkeit mit Ihrem Schatten-Symbol haben. Jedes Podest kann 100 Cadeaux aufnehmen, wodurch sich Ihr Lebenskraft-Level um eine Stufe erhöht.



TEMPLE OF LIFE/WASTELAND TEMPEL

EINÖDE DES LEBENS

Bevor Sie die Wörter „Lebenskraft regenerieren" ausgesprochen haben, befinden Sie sich schon am Eingang zum Tempel. Merken Sie sich diesen Trick – er kommt Ihnen später zugute! Sie gehen jetzt wieder auf Entdeckungsreise und erkundschaften die Pfade, die Sie noch nicht gefunden haben.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 2 Dunkle Seelen gesammelt haben – Schatten-Level 2 erreicht haben (3 Dunkle Seelen)
- den Asson gesammelt haben
- den Tempel des Lebens gefunden und betreten haben
- den Baton erhalten haben und das Prinzip der Altäre des Lebens/der Cadeaux kennen

Schatten-Level 2
Dunkle Seelen insgesamt = 5

Das ist ganz einfach: Gehen Sie auf ein Podest zu und betätigen Sie die Aktionstaste. Und schon sind Sie wieder um einen Level hochgepowert! Jeder Behälter kann nur 100 Cadeaux aufnehmen. Wenn Sie Ihr Lebenskraft-Level erhöhen möchten, müssen Sie jedes Behältnis einzeln besuchen. Da Sie jetzt im Besitz des Baton sind, können Sie sich getrost zum Anfang des Tempels zurückversetzen. Benutzen Sie aber nicht den Teddybär um dies zu erreichen ... (Wer die Prophezeiungskarten sorgfältig gelesen hat, weiß, dass man den Baton in Altäre stoßen kann. Einer dieser Altäre befindet sich zufällig in diesem Raum.) Gehen Sie zum Altar und setzen Sie den Baton ein.

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Dass Jack the Ripper in Shadow Man auftaucht, kommt daher, dass unser Produzent unseren Grafikern beschrieb, wie das Asyl aussehen sollte: „Es sollte viktorianisch aussehen – als hätte Jack the Ripper es selbst entworfen!" Plötzliche Stille – wir sahen uns an und lächelten. Bis dahin hatte ein gesichtsloser Killer namens „Blindman" sein Unwesen im Londoner Untergrund getrieben. Und wir hatten ihn nicht recht in den Griff bekommen können.

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

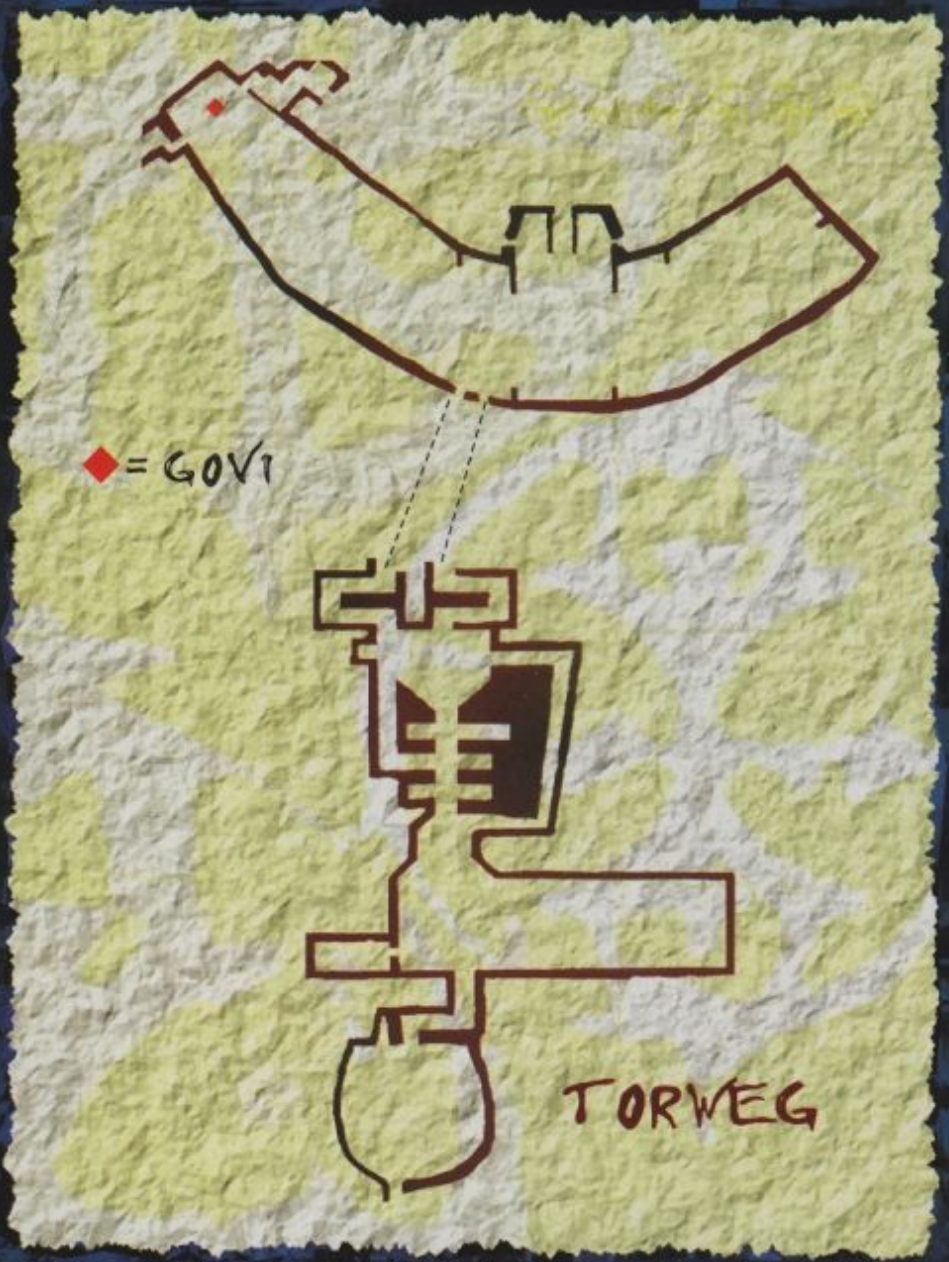
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

DAS WÜSTE LAND – In der Drehtürhütte befindet sich ein Govi über den glühenden Kohlen. Nur wenige wissen, dass man ihn tatsächlich zum Hüpfen bringen kann, obwohl die Strafe für's Nichtgelingen ein Sonnenbrand ist, der sich gewaschen hat.

ASYLUM GATEWAY

TORWEG

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 2 – VORAUSSETZUNG: 3 DUNKLE SEELEN



Benutzen Sie Lukes Teddybär und reden Sie mit Nettie. Sie gibt Ihnen Details zu Ihrer Aufgabe. Gehen Sie anschließend zu Jaunty, der Ihnen auch noch einiges zu sagen hat. Nun schnell zurück durch die Tore ins Reich der Toten und dort zur Brücke mit Blick auf das bislang verschlossene Sargtor. Springen Sie von der Brücke runter und erleben Sie, wie Shadow Man plötzlich grün leuchtet und die Tür mit einer unheimlichen Kraft öffnet. Wenn Sie hindurchgehen, kommen Sie bei einer großen runden Grube wieder raus. Hier gibt es zwei Sargtore, die zu diesem Zeitpunkt beide noch nicht geöffnet werden können. Laufen Sie stattdessen zu dem riesigen Tunnel, der in die Ferne führt: Hier wird eine weitere Zwischensequenz abgespielt. Und schon sind Sie auf dem Weg zum Asyl.

Nach der Filmsequenz kommen Sie aus dem fleischigen Tunnel der Pfade der Schatten hervor. Hier wird der Pfad von einer furchterregenden Steinmauer unterbrochen. Jaunty hatte recht – das Asyl hat sich langsam aber sicher durch das Reich der Toten gezogen! Ob das wohl woanders auch passiert ist?

Egal, jetzt heißt es erstmal rauf auf das große Rohr und hinein ins Asyl. Folgen Sie einfach dem Weg und passen Sie auf, dass Sie nicht erdrückt werden. Bald überblicken Sie einen gigantischen Hof und das Asyl, das weit über Ihren Kopf hinaus in die Höhe ragt.

Nach einem Sprung herab in ein Areal, das wie ein Staatsgefängnis aussieht, befinden Sie sich in einem von Scheinwerfern umgebenen Bereich. Er übertrifft an Größe alles, was Sie bisher gesehen haben. Links sehen Sie eine hängende Plattform, auf der sich ein Govi befindet. Der Govi ist aber zu weit oben.

Vor Ihnen (auf der rechten Seite ist gar nichts) sehen Sie eine Art „Zugbrücke". Sie überbrückt einen kleinen lavagefüllten Wassergraben – und ist mächtig groß. Das Hauptproblem besteht darin, dass Sie die Zugbrücke nicht öffnen können. (Wenn Sie im Reich der Toten eine Festung errichten würden, würden Sie die Tür einfach offen lassen?) Links von der Tür befindet sich ein kleiner Metallkasten mit einem eckigen Loch.

Leider hat Shadow Man nichts, womit er diesen Kasten aktivieren könnte.

Wenn Sie zum Wassergraben schauen, sehen Sie, dass die „Zugbrücke" links und rechts von einem großen Rohrstück umgeben wird. Der linke Pfad ist noch unbrauchbar. Folgen Sie stattdessen dem Verlauf des Rohres nach rechts: Verbrennen Sie sich nicht an den Flammen, die aus dem Rohr herausschießen!

Folgen Sie dem Metallsteg zu einem Raum mit beweglichen Plattformen und einem Netzwerk von herunterragenden Rohrstücken. Ein einzelner Cadeaux befindet sich (komischerweise) an der höchsten Stelle des Lüftungsschachtes an der Decke. Passen Sie genau auf, wo Sie hintreten, wenn Sie den Cadeaux runterholen.

ASYLUM GATEWAY

TORWEG

An dieser Stelle sollten Sie Lukes Teddybär benutzen um schnell zu Nettie und Jauntie zu gelangen. Die beiden haben neue Ratschläge! Da Sie schon so weit gekommen sind, können Sie den Teddybär jederzeit dazu einsetzen um zur Zugbrücke zurückzukehren. Wenn Sie keine Lust auf eine Unterhaltung haben, können Sie auf die bewegliche Plattform springen. Lassen Sie sich zur anderen Seite des Raumes tragen, wo 2 identische Plattformen in der Lava liegen.

Über die beiden Plattformen geht es mit einem Satz auf das den Plattformen am nächsten gelegene Rohr. Von dort geht es in den Gang, der sich in der Wand befindet. Auf seiner anderen Seite befindet sich eine schwierige Kombination beweglicher Plattformen sowie ein feuriger „Tod".

Die Fässer auf dem Rohr beinhalten zwei Cadeaux – es lohnt sich also, den Sprung zu wagen! Nun zur anderen Seite des Raumes: Um dies zu bewerkstelligen, müssen Sie von einer beweglichen Plattform zur anderen hüpfen und auf das Rohr abspringen. Sie weichen den Feuersalven aus, die aus dem Rohr herausschießen, und springen schließlich zum Eingang in der Wand hoch. Folgen Sie dem Tunnel bis hinter die zuschlagenden Türen und den riesigen mechanischen Zugvorrichtungen.

Nun weiter, bis sich der Pfad in zwei Richtungen teilt, obwohl Sie durch Ihr Visier auch geradeaus und nach unten blicken können. In dem Raum, der durch dieses Visier sichtbar wird, sollten Sie einen großen Brutalo sehen.

Der linke Pfad ist eine Sackgasse, schauen Sie also gar nicht erst weiter. Rechts befindet sich ein Raum, in dem eine erbärmliche Kreatur darauf wartet sich satt zu fressen. Nach einem kurzen Handgemenge gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Linken. Hier begegnen Sie dem ersten Psychopathen, einer Gestalt, deren Waffen aus Metallhaken und Messern bestehen. Im Asyl hat man ihm den liebevollen Namen Haken-Mann gegeben!

Die Kombination aus Baton, Schattenwaffe und Seitwärtsbewegungen scheint hier das beste Erfolgsrezept zu sein. Nun halten Sie Ausschau nach der Tür, die sich unmittelbar zu Ihrer Linken befand, als Sie reingekommen sind. Hinter der Tür vergnügen sich zwei weitere Brutalos. Hier handelt es sich um den Raum, den Sie zuvor von oben durch Ihr Visier betrachtet hatten. Erledigen Sie die Schlächter (wenn Sie möchten) und sammeln Sie die Gegenstände ein. Sie verlassen diesen Raum und begeben sich in den Raum auf der linken Seite. Hier erwarten Sie zahlreiche Gegner sowie Eingänge zu anderen

Räumen. Beseitigen Sie die Gegner. (Lebenskraft-Energie, Voodoo-Kräfte usw. nicht vergessen!) „Säubern" Sie alle Räume nacheinander. In einem davon finden Sie eine weitere Tür mit dem Schlossmechanismus, den es an der Zugbrücke gab. Ignorieren Sie diesen Raum zunächst und laufen Sie den Korridor weiter hinunter.

Hier muss man gut überlegen, da es hier viele Wege gibt, die man einschlagen kann. Der erste Eingang ist eine sehr große Tür, die scheinbar verschlossen ist. An ihr befindet sich ein orangeleuchtendes Licht. Gehen Sie einfach weiter und beschäftigen Sie sich noch mit ein paar „messerscharfen" Brutalos.

Auf engem Raum (wie hier) kann Shadow Man schnell und weit zurückspringen. So kann Shadow Man seinen seinen neuen „Freunden" leicht ausweichen. Kümmern Sie sich um die Wesen und laufen Sie den Korridor entlang, bis

Sie entweder nach links oder nach rechts gehen können. Nach links zweigt ein kurvenreicher Tunnel ab. Moment mal! Gehen Sie vorerst lieber weiter und schauen Sie in den Raum ganz am Ende. Hier lauert mal wieder ein Brutalo mit seinen gemeinen Waffen. Es kann sein, dass er Sie nicht sofort bemerkt; das gibt Ihnen genug Zeit ein paar Schüsse abzufeuern! Verstecken Sie sich immer wieder und schießen Sie Gespenstersalven auf ihn ab, bis er umfällt oder versucht Sie taumelnd zu verfolgen. Sollte er plötzlich auf Sie zukommen, benutzen Sie die Asson um ihn ganz schnell zu erledigen. Rennen Sie in den Raum hinein und schnappen Sie sich den sechsten Govi/die sechste Dunkle Seele.

Nun denken Sie mal einen Moment über diese beängstigende Situation nach: Dunkle Seelen sind im Asyl in die falschen Hände geraten! Gehen Sie zu dem spiralförmig verlaufenden Tunnel von vorhin zurück. Auf Ihrem Weg durch den Tunnel treffen Sie auf mehrere Verrückte, die regelrecht auf Ihre Spielchen warten. Jetzt können Sie sich doch mit Seitwärtsbewegungen um Ecken herum bewegen! Die Waffe ist dabei immer einsatzbereit, insbesondere die Schattenwaffe wird immer wieder aufgeladen. Und wenn einer dieser irren Schlächter im Hinterhalt wartet, kann er sie nicht überraschen.

Seien Sie einfach vorsichtig. Am Ausgang des Mini-Labyrinths befindet sich ein Raum mit nützlichen Gegenständen. Am Ende des Korridors befinden sich zwei Eingänge, die etwa einen Meter oberhalb der Augenhöhe gelegen sind. In Wirklichkeit sind diese Eingänge miteinander verbunden! Der am weitesten entfernte Eingang führt zu einem tiefen Schacht. Der näher gelegene Eingang dagegen bringt Shadow Man durch mehrere zuschlagende Türen und endet direkt vor dem Gitterfenster vom Raum des ersten Brutalos. Diesen Eingang sollte man meiden (Zeitverschwendung) und lieber den Weg zum Schacht wählen. Nachdem Sie sicher gelandet sind, zerschießen Sie die Fässer dort, wo es nicht mehr weitergeht, und sammeln eventuell brauchbare Gegenstände ein.

Drehen Sie sich jetzt wieder um und folgen Sie dem Tunnel, bis dieser noch stärker abfällt. Erledigen Sie von dieser günstigen Position den Brutalo, der unterhalb von Ihnen umherirrt – das erspart späteren Ärger.

ASYLUM GATEWAY

TORWEG

Springen Sie runter in den Raum und vernichten Sie auch gleich noch seinen Kumpel. Jetzt kann Shadow Man einen Schlüssel mitnehmen, mit dem alle bislang entdeckten Schlösser bzw. Schließmechanismen geöffnet werden können.

Nehmen Sie sich vor dem Heckenschützen in Acht, der durch die geöffneten Fenster feuert. Es ist schwierig, ihn aus dieser Entfernung zu treffen – Sie sollten es gar nicht erst versuchen! Bald können Sie ihn aus der Nähe aufs Korn nehmen. Jacks Schlüssel setzen Sie immer dann ein, wenn Shadow Man Schalter betätigen soll.

Im Korridor können Sie den Schlüssel auch für andere Orte benutzen. Die Tür, die bislang in Orange leuchtete, erstrahlt jetzt in grünem Glanz. Wenn Sie hineingehen, befinden Sie sich im gleichen Raum, in dem Sie den Heckenschützen vermuten. Doch hier wartet nicht nur ein Govi auf Sie, sondern gleich drei Schützen! Befördern Sie diese Kerle in die hinterste Ecke der Hölle und holen Sie sich gleich anschließend den Govi. Es handelt sich um die siebente Dunkle Seele: Damit erreichen Sie das Schatten-Level 3 – Herzlichen Glückwunsch!

Sie können kaum übersehen, dass Ihre Kumpel eine Schwebebahn mit gepolsterten Innenwänden gebaut haben. Lassen Sie vorerst die Finger davon! Gehen Sie lieber durch den Korridor daneben und vernichten Sie die Wahnsinnigen, die Ihnen begegnen!

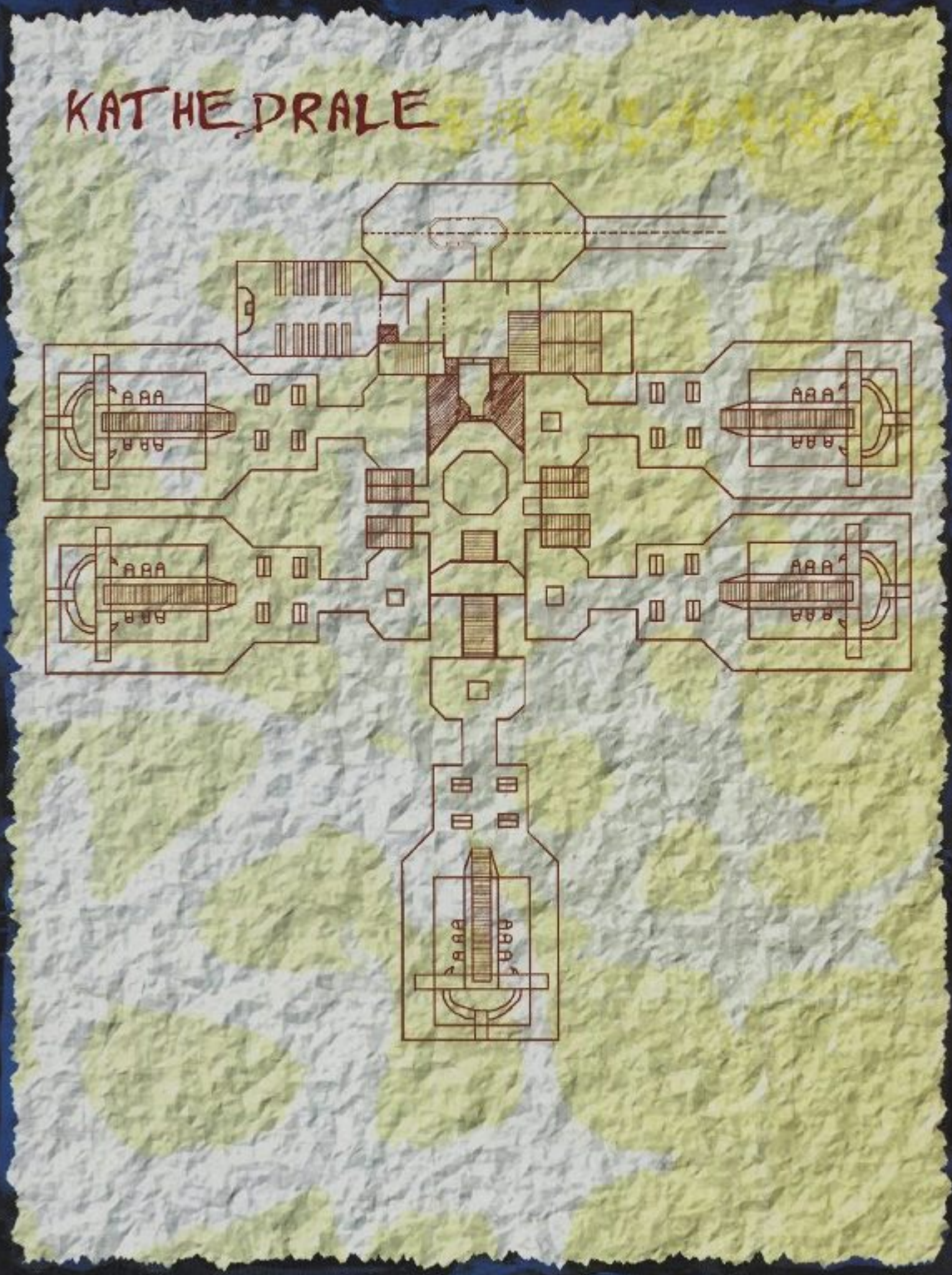
Gehen Sie bis zum Ende des Korridors, wo sich ein Raum mit einem weiteren Govi befindet. Sie öffnen ihn, entnehmen die Dunkle Seele und gehen über den Korridor zurück. Sie kommen schließlich zu einer Fußballfeld-großen Anlage. Neben der Tür befindet sich Werkzeug um die Tür zu öffnen. Ist das geschehen, befinden Sie sich wieder dort, wo Sie mit diesem Level begonnen haben – auf der Zugbrücke! Jetzt können Sie jederzeit hinein. Sie gehen zurück zur Schwebebahn und steigen in den Wagen ein. Drehen Sie den Hebel um und genießen Sie die Fahrt ins nächste Abenteuer.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- das Asyl betreten und 1 Dunkle Seele gesammelt haben
- in den Besitz von Jacks Schlüssel gekommen sein
- 1 Dunkle Seele gesammelt und Schatten-Level 3 erreicht haben (7 Dunkle Seelen)
- 1 weitere Dunkle Seele gesammelt haben
- das Shuttle zum Asyl benutzt haben: Kathedrale des Schmerzes

Schatten-Level 3
Dunkle Seelen insgesamt = 8

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 2 – VORAUSSETZUNG: 3 DUNKLE SEELEN



Es ist Zeit für einen Szenenwechsel: Jetzt gibt es einen atemberaubenden gotisch-industriellen Stil, der Sie in Ehrfurcht versetzen wird. Doch zum Sightseeing ist jetzt keine Zeit, denn zwei Heckenschützen warten schon darauf, dass sich Ihr Wagen öffnet.

Hier gibt es drei „Eingänge": einer geradeaus, einer links und einer rechts. Nehmen Sie zuerst den linken und gehen Sie weiter bis zu einer Lava-Zone. Zu Ihrer Rechten sehen Sie Fässer (Hinter einem Bewohner aus dem Reich der Toten, der sich in einem Käfig befindet!). Gegenüber des Käfigs befindet sich ein Govi. Springen Sie über den Kanal hinweg (Sie schaffen es schon!) und holen Sie sich die Dunkle Seele. Wo Sie reingekommen sind befindet sich auf der linken Seite ein Raum. Hier warten Brutalos und einige Fässer auf Shadow Man. Gehen Sie zurück zu dem Raum, wo Sie angekommen sind, und gehen Sie durch die rechte Tür. Links geht es zum Kino, rechts zum Vorführer-Raum: Gehen Sie rechts den Flur entlang und aktivieren Sie das Filmvorführgerät. Sobald der Film beginnt, gehen Sie ins Kino. Laufen Sie nach vorne, denn auf der Leinwand gibt es eine sehr merkwürdige Vorführung. (Die Leinwand besteht aus gespannter Haut, ihh!)

HINWEIS: Die kostenlose Kinovorführung gibt es nur in der PC-Version!

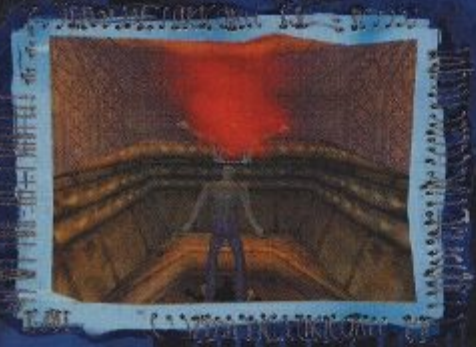
Nach der Vorstellung gehen Sie im großen Raum durch die mittlere Tür. (Die Hieroglyphen an den Wänden erinnern Sie übrigens an Jaunty, oder?)

Im nächsten Raum befindet sich eine Vertiefung, auf deren gegenüberliegender Seite zwei Scharfschützen ihre Waffen nachladen. Beseitigen Sie die beiden und die Gegner, die eventuell aus den angrenzenden Räumen kommen können.

Wenn Sie dafür gesorgt haben, dass der Bereich jetzt sicher ist, schauen Sie sich vorsichtig um. Hier gibt es fünf Eingänge: auf jeder Seite zwei und einer direkt vor Ihnen! Die Embleme über den einzelnen Türen stimmen mit den Informationen in Netties Akte überein. Es handelt sich um die Portale zu den einzelnen Massenmördern, die sie finden und vernichten müssen.

Sie erinnern sich: Als Sie diesen Bereich betraten, hörten Sie Lukes Stimme und warfen einen kurzen Blick auf seinen Teddybär. Sie wissen mittlerweile bestimmt, dass dies von großer Bedeutung ist ...

Atmen Sie tief durch, Sie haben die Kathedrale des Schmerzes gefunden!



TIPP: Obwohl die Massenmörder äußerst tödlich sind, sollten Sie mindestens einem begegnen, bevor Sie zu Nettie gehen. Wenn Sie es nicht tun, können Ihnen wertvolle Informationen über den L'Eclipser entgehen.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- die untere Ebene besucht haben,
- 1 Dunkle Seele gesammelt haben,
- die obere Ebene besucht und den Film angeschaut haben,
- ins Reich der Lebenden gegangen sein und entweder mit Milton Pike oder Marco Cruz im Gardelle County Jail in Texas Bekanntschaft gemacht haben

Schatten-Level 3
Dunkle Seelen insgesamt = 9

Hier gibt es jetzt ein kleines Problem. Hinter jedem dieser fünf Eingänge gibt es eine Warp-Zone. Durch diese erreicht Shadow Man das Reich der Lebenden und die Domäne des jeweiligen Massenmörders. Doch in der realen Welt können Sie Ihre Schattenkräfte (noch) nicht einsetzen. Und ohne Schattenkräfte können Sie die Massenmörder nicht aufhalten, da sie hier unsterblich sind.

Zu diesem Zeitpunkt sind nur zwei der Eingänge aktiviert. Wenn Sie ein Gefühl für die Psychopathen bekommen möchten, gehen Sie durch eine der Türen und besuchen Sie entweder Milton Pike oder Marco Cruz. So bekommen Sie ein echtes Gefühl dafür, mit wem Sie es hier zu tun haben. Seien Sie aber gewarnt, denn bislang können Sie die Mörder noch nicht besiegen.

ANECDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE
(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Das endgültige Geräusch der Schattenwaffe ist eine Komposition aus verschiedenen Geräuschen, unter anderem „Geierkreischen", „Donnerschlag", „menschliches Jammern" und „Baby-Wimmern".

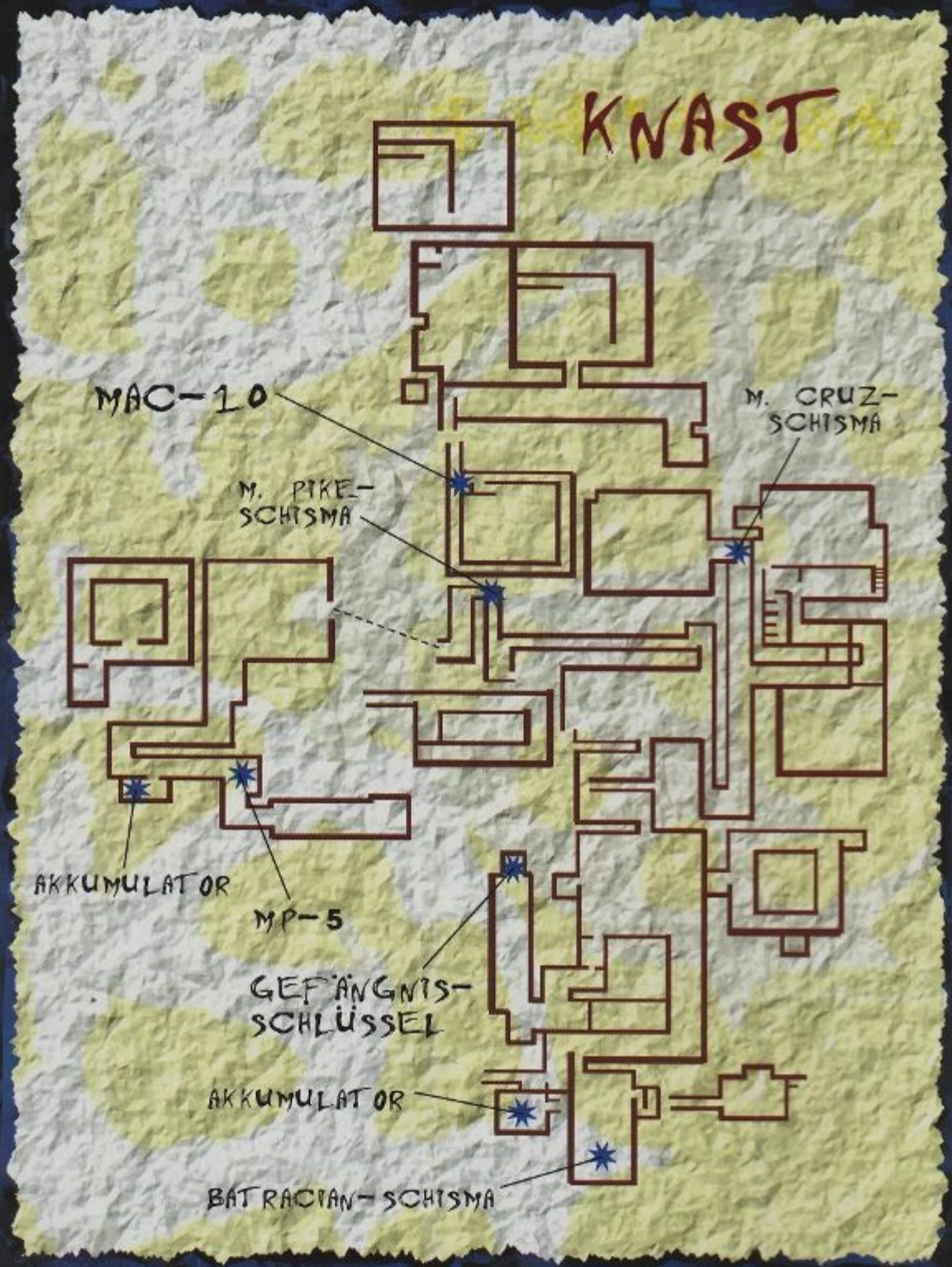
TIPS FROM THE SHADOWMASTER
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

SARGTORE – Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, dass Shadow Man das Bedürfnis hat, jedes Sargtor spüren zu lassen, wer der „Herrscher über das Reich der Toten" ist. Hey, richtig so – wer weiß schon, was passiert, wenn man Türen erst einmal frech werden lässt?

TEXAS PRISON

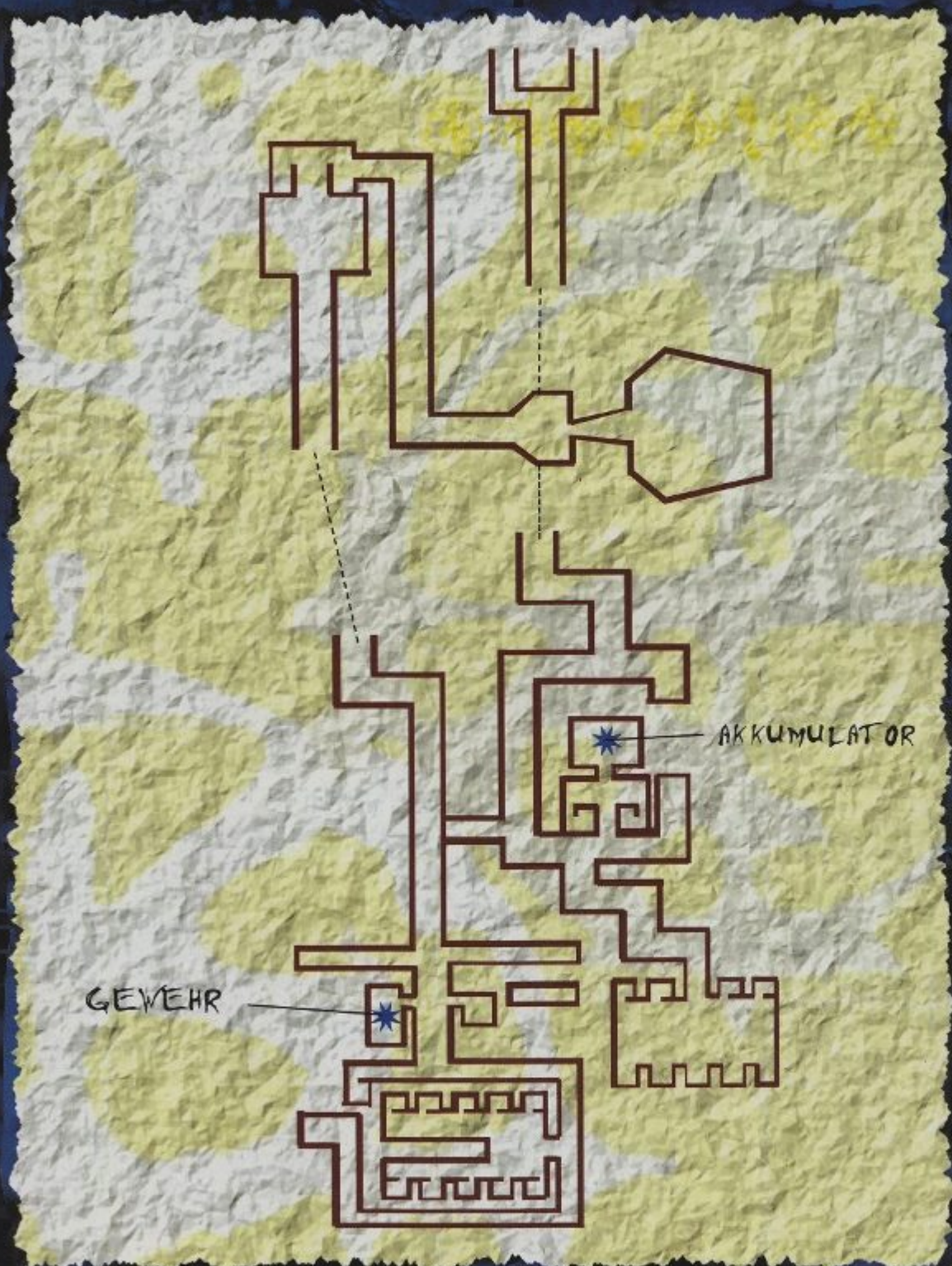
TEXAS GEFÄNGNIS

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 3 – VORAUSSETZUNG: 7 DUNKLE SEELEN



TEXAS PRISON

TEXAS GEFÄNGNIS



TEXAS PRISON

TEXAS GEFÄNGNIS

Durch den Eingang zur Kathedrale des Schmerzes in der oberen rechten Ecke betreten Sie die Welten von Marco Cruz und Milton Pike. Marco ist ein Wahnsinniger, der stark durch die Disco-Ära geprägt wurde. Sein Zeigefinger liegt stets auf dem Abzug. Wenn Sie nicht schnell genug auf Ihren Füßen sind, verarbeitet er Sie blitzschnell zu Hackfleisch!

Milton sieht dagegen aus, als wäre er eben bei den US-Marines ausgeschieden – und seine Grobheit und seine Härte passen dazu!

Beide Gegner halten sich in Deckung und werden versuchen, Sie auszuräuchern. Nutzen Sie also die Umgebung unbedingt zu Ihrem Vorteil! Es sind viele Gegenstände im Gefängnislager verstreut: Sie suchen sich am besten einen geeigneten Lager-Container, stellen sich drauf und zielen von oben. Wenn Sie den richtigen Container gefunden haben, wird es für die Massenmörder schwer Sie zu treffen. Dafür werden die Mörder für Sie fast zu einer unbeweglichen Zielscheibe.

Wenn Sie die Mörder mit Kugeln durchlöchern, treten ihre mysteriös-monströsen „Echtformen" gelegentlich in Erscheinung. Dies ist ein Hinweis für Sie, dass Sie die Mörder in ihren gegenwärtigen Erscheinungsformen nicht besiegen können. Das gelingt Ihnen erst, wenn Sie mit Hilfe des L'Eclipser einen Schatten über das Reich der Toten fallen lassen und zu diesem Bereich als „Shadow Man" zurückkehren (momentan sind Sie nur Mike LeRoi). Doch dazu später mehr!

Wenn Sie in Marcos Revier diesen wichtigtuerischen Ausgestoßenen der 70er Jahre erniedrigt haben, rennen Sie den Steg hoch und gehen durch die Tür. Dort sollten Sie die 0.9-SMG mitnehmen: Das ist eine nette kleine Waffe, die sehr nützlich sein kann, wenn Sie in eine brenzliche Situation geraten. Vorerst sind Sie in diesem Bereich fertig.

Versetzen Sie sich zurück zur Kathedrale des Schmerzes. Wenn Sie mit sich zufrieden sind

und sich Marcos wahnsinniges Gerede angehört oder sich mit Milton Pike fröhlich unterhalten haben, benutzen Sie Lukes Teddybär und be-

TEXAS PRISON

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- **sich mit Milton Pike oder Marco Cruz auseinandergesetzt haben**
- **den Teddybär benutzt haben um zu Nettie zu gelangen**

Schatten-Level 3
Dunkle Seelen Insgesamt = 9

suchen Sie Nettie. Diese gibt unserem Helden weitere wichtige Informationen.

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Die Sound-Effekte beim Gang über die glühenden Kohlen sind eine Kombination aus dem Geräusch brutzelnden Specks und dem normalen Geräusch beim Gehen über schmutzigen Untergrund.

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

GEFÄNGNIS IN TEXAS – Sobald Sie im Gefängnis die Code-Karte bekommen haben, können Sie einige Dinge (oder Leute) ganz auslassen. Übrigens, fällt Ihnen irgendein Grund ein, weshalb Sie eine abgetrennte Hand behalten sollten?

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Das gewaltige, dumpfe, metallische, schwere Geräusch, das in einigen Bereichen des Asyls zu hören ist, war anfangs ein kreischendes Geräusch von Metallrädern.

OBTAINING LA LUNE
LA LUNE BESCHAFFEN

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 3
VORAUSSETZUNG: 7 DUNKLE SEELEN

Sobald Sie Nettie im Bayou Paradis-Level erreicht haben, informiert sie Sie über einen Gegenstand namens L'Eclipser. Das ist ein legendäres Voodoo-Artefakt, das aus drei Teilen besteht und den Tag zur Nacht werden lässt. Es wird für Sie ein sehr bedeutungsvoller Gegenstand sein, denn damit können Sie überall das Reich der Lebenden in das Reich der Toten transformieren. Sie können damit die Gestalt von Shadow Man annehmen und die kopfkranken Typen besiegen, mit denen Sie sich eben abgeben mussten.

Falls Sie sich jetzt schon fragen, wo Sie nach den Teilen des L'Eclipser suchen sollen, sprechen Sie mit Jaunty an den Marktoren. Er gibt Ihnen subtile Hinweise, die eigentlich gar nicht so subtil sind. Er erzählt, dass der L'Eclipser auf den Pfaden der Schatten liegt. Benutzen Sie nach Ihrem Gespräch mit Jaunty den Teddybär um sofort zur Kammer der Prophezeiung auf den Pfaden der Schatten zu gelangen. Folgen Sie dem Labyrinth durch das Schatten-Level 2-Sargtor, das Sie früher schon geöffnet haben. Nun betreten Sie den Bereich mit einer großen Grube und zwei Level 3-Sargtoren. Öffnen Sie zuerst das Sargtor oberhalb der Grube. Dort finden Sie La Lune, den hölzernen Griff des L'Eclipser.

Öffnen Sie anschließend das Sargtor, das sich in der Grube selbst befindet. Der Pfad, der von diesem Tor freigegeben wird, führt Sie einen langen gewundenen Abhang herunter. Unten gibt es eine Tür, die Sie zu zwei weiteren Sargtoren führt – Level 4 und Level 7! Natürlich können Sie diese Tore noch nicht öffnen. Gehen Sie stattdessen nach links zu dem mit Edelmetall

besetzten Eingang und überqueren Sie den Steg. Es folgt ein weiterer Weg auf den Pfaden der Schatten, der Sie auf Ihren nächsten Bereich vorbereitet.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- Louisiana besucht und die Informationen über L'Eclipser von Nettie eingeholt haben
- die Marktore besucht und von Jaunty erfahren haben, dass L'Eclipser auf den Pfaden der Schatten liegt
- tiefer auf den Pfaden der Schatten vorgedrungen sein
- ein Schatten-Level 3-Sargtor geöffnet haben, den ersten Teil des L'Eclipser (La Lune) erhalten haben
- ein Schatten-Level 3-Sargtor geöffnet und den Pfad zum Tempel des Feuers (Toucher) verfolgt haben

Schatten-Level 3
Dunkle Seelen insgesamt = 9

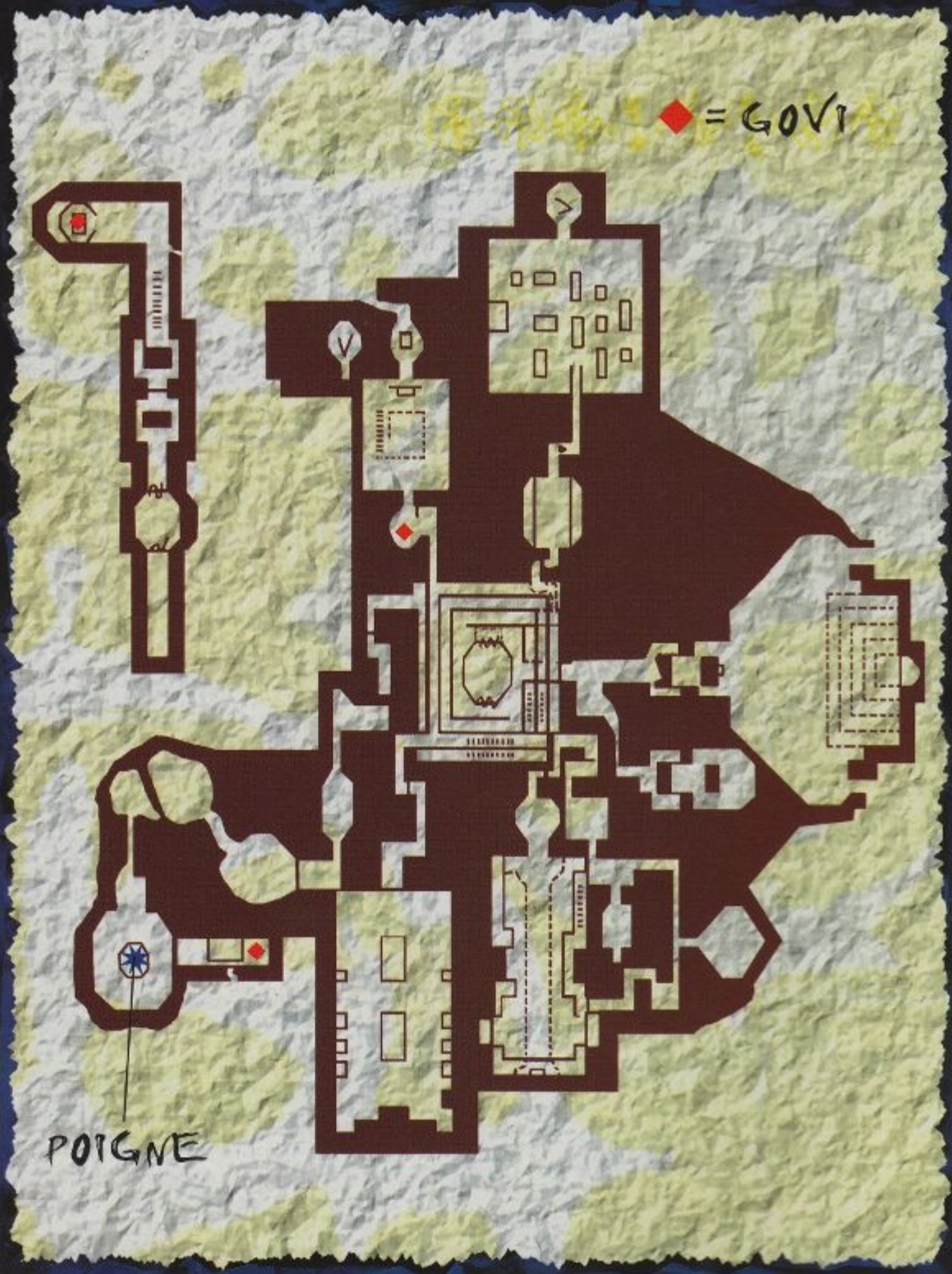
ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 3 – VORAUSSETZUNG: 7 DUNKLE SEELEN

TEMPLE OF FIRE

FEUERTEMPEL

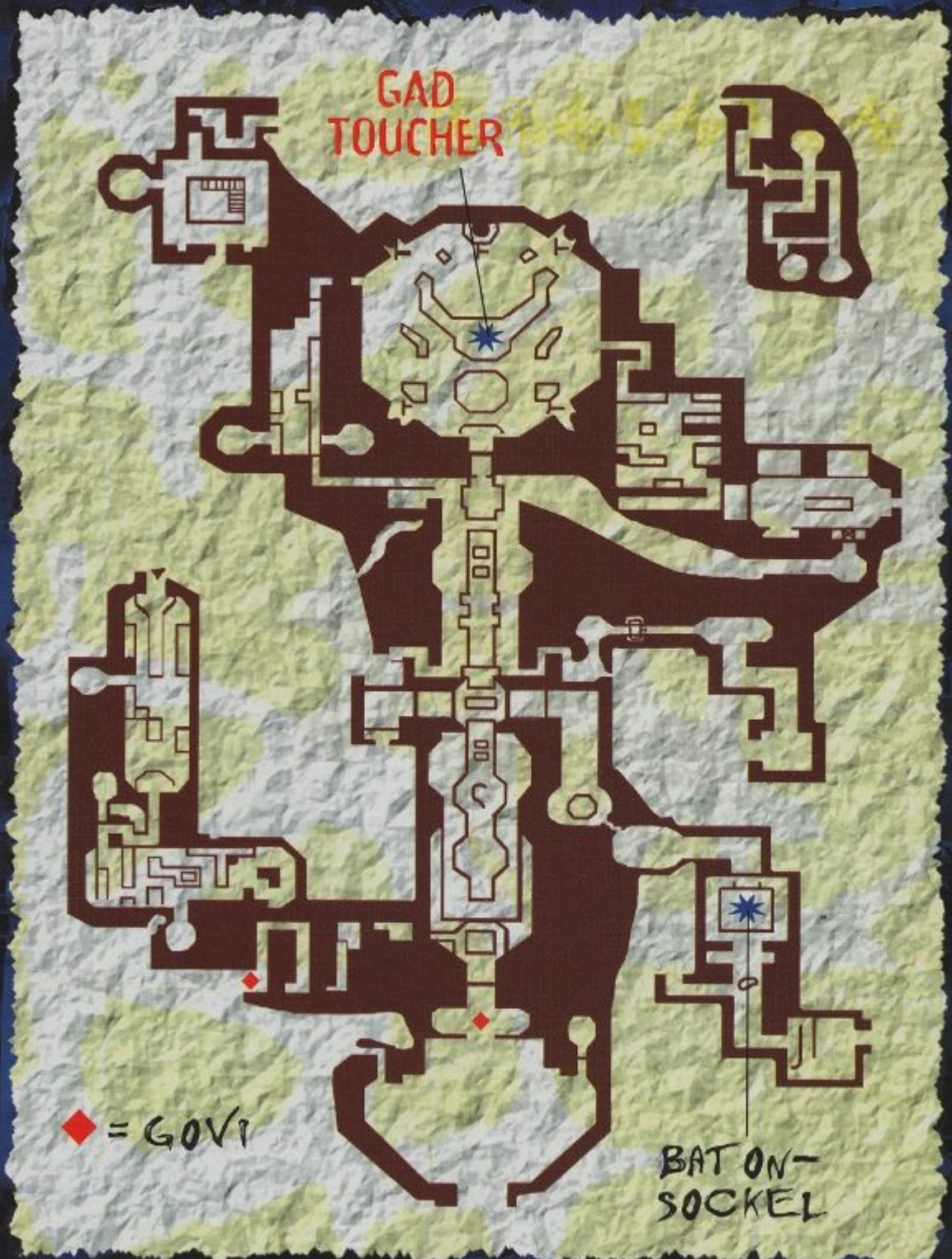
TEMPLE OF FIRE

FEUERTEMPEL



TEMPLE OF FIRE

FEUERTEMPEL



Die Brücke führt in einen anderen Raum mit mehreren Eingängen. Die Tunnel auf der unteren Ebene verlaufen kreisförmig und vereinigen sich wieder an einer Rampe, die entweder

a.) zum ursprünglichen Raum zurückführt oder
b.) zu einer weiteren Kreuzung führt, von wo aus sich der Tunnel noch einmal aufteilt.

Rechts dieser Kreuzung befindet sich ein kleiner Pool nahe einem Wasserfall. Der linke Pfad führt zu einem weiteren Weg, der sich gabelt. Zur Linken befindet sich ein Level Fünf-Sargtor, während der rechte Pfad zu einem weiteren dieser seltsamen „Tore" führt. Es sind Tore, die aussehen, als seien sie mit einer Art menschlicher Haut bespannt und in dessen Mitten sich große rote Embleme befinden. Da Sie es zu diesem Zeitpunkt nicht öffnen können, begeben Sie sich zurück zum Hauptraum und folgen Sie der kreisförmigen Rampe, wo Sie ein weiterer geteilter Eingang erwartet.

Zu Ihrer Linken sehen Sie eine weitere Tür mit roten Emblemen, während sich rechts ein Raum mit einem Pool und einem weiteren Tunnel befindet. Der Tunnel führt zu einer kleinen Öffnung, von der aus Shadow Man in eine kleine Nische springen kann, in der sich ein Cadeaux befindet. Der Pool ist tief, hat aber ein Loch, das groß genug ist, damit Shadow Man durchschwimmen kann. Folgen Sie dem Tunnel, bis Sie in einem weiteren Raum auftauchen. In der Mitte der beiden Wasserfälle ist ein Durchgang, der in einen großen steinernen Innenhof führt.

Dort werden Ihnen zwei seltsame, anscheinend weibliche Kreaturen auffallen. Sie schlafen ungestört weiter, selbst wenn Sie von Ihnen beschossen werden. Gewöhnen Sie sich an den Anblick dieser Kreaturen – es sind vermutlich die ersten beiden Schwestern des Blutes, die Ihnen bislang begegnet sind. Betätigen Sie den Schalter, der sich zwischen den Schwestern in der Wand befindet. Nun erhebt sich auf der anderen Seite des Raumes eine große Steinstruktur aus dem Erdboden.

Jetzt erwachen die Schwestern zum Leben! Weichen Sie (wie immer) seitwärts aus und halten Sie sich von den Lichtbögen fern, die die Wesen auf Sie abfeuern. Sie werden schnell einige Govi sehen, die sich im Mauerwerk befinden, für Sie aber noch unerreichbar sind. Gehen Sie zurück zum Wasserfall-Raum und bauen Sie die Rampe, die den Raum umgibt, systematisch auf. Es gibt eine „Tür" mit einem Emblem wie auf der feurigen Tür, die Ihnen früher im Spiel schon begegnet ist: Sprengen Sie sie auf!

OBTAINING GAD TOUCHER

GAD TOUCHER BESCHAFFEN

Gehen Sie hinein und räumen Sie zwei weitere Schwestern (sie sind steif!) sowie eine weitere Tür aus dem Weg. Shadow Man erreicht einen Raum mit einem hochfahrbaren, mit Metallspitzen besetzten Boden sowie feuerspuckenden Masken an der Wand. In diesem Zimmer befinden sich verschieden große Blöcke. Ordnen Sie die Blöcke so an, dass es Ihnen gelingt, den höchsten Block zu erreichen. Dort gibt es einen weiteren Schalter, nach dessen Betätigung sich draußen im Hof eine weitere Steinstruktur aus dem Erdboden erhebt.

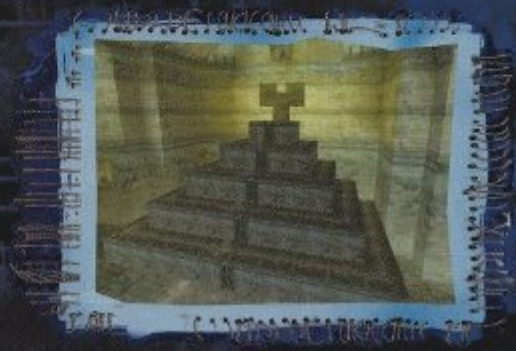
Die Schwestern erwachen (ist ja wohl klar) und müssen sofort erledigt werden! Versuchen Sie es aber nicht von oben – die Damen können schweben! Wenn die Schwestern weggepustet sind, geht es zurück zum Wasserfall-Raum. Jetzt müssen Sie die Rampe weiter hochlaufen und verschiedene Herausforderungen (die alle ziemlich einfach sind, z. B. Schalter betätigen, die Schwestern töten) bestehen, bis aus dem gesamten Monolithen eine perfekte Stufenstruktur entstanden ist.

Denken Sie daran, dass Sie in jedem dieser Level Govi finden können! Halten Sie Ihre Augen also offen und suchen Sie gründlich. Auf dem Boden der Grube, gegenüber dem Schalter in der quadratischen Kammer, sollten Sie einen Govi finden. Währen die Ihnen gestellten Aufgaben relativ einfach sind, werden die Schwestern zu

Ihrer schwierigsten Herausforderung ... Und diese „Damen" erscheinen immer zahlreicher!

FINDEN SIE DEN ERSTEN GAD: TOUCHER

Sie werden es merken, wenn alle Räume befreit und alle Schalter betätigt sind, aus dem Monolithen eine perfekte Stufenstruktur geworden ist und wenn die Flammen, die oben gebrannt haben, erloschen sind.



Wenn Sie an den obersten Stufen angekommen sind, erhalten Sie einen weiteren Bereich auf dem Teddybär-Bildschirm. Eigentlich praktisch, da Sie noch öfter an diesen Ort zurückkehren werden. Wo die Flamme einst brannte, befinden sich jetzt ein Govi und ein paar Töpfe. Sie sehen auch ein augenförmiges Portal, sobald Sie den Raum mit kreisenden Sensen und schwingenden Pendeln betreten.

OBTAINING GAD TOUCHER

GAD TOUCHER BESCHAFFEN

Das richtige Timing ist hier ausschlaggebend, wenn man an dieser Falle vorbeikommen möchte: Die schwingenden Pendel befördern unvorsichtige Spieler in die Feuergruben! Aber Sie sind ja schon ein Altmeister des Voodoos, also packen Sie's an!

Im nächsten Raum befindet sich eine Plattform, von der Sie runterspringen müssen um die andere Seite zu erreichen. Die Gefahr liegt darin zu weit zu springen, die Plattform in der Mitte zu verfehlen und im glutflüssigen Magma zu landen. Die nächsten Räume sehen relativ einfach aus, bis auf die unterschiedlich gemusterten Brückenabschnitte – sie stürzen ein!

In einem offenen „Fenster" befinden sich vier Govi, die aber noch unerreichbar sind. Gehen Sie also lieber schnell weiter, sonst werden Sie noch bei der Vorbereitung Ihrer Sprünge zerhackt.

Durch die nächsten beiden „Augen" geht es in einen riesigen Raum, der mit Lava und zahlreichen Plattformen gefüllt ist. Springen Sie auf die große Plattform unter Ihnen. Dort sehen Sie fünf Schalter, die aktiviert werden müssen. Sie müssen im – oder gegen den – Uhrzeigersinn springen, ein Sprung nach vorne liegt außer Ihrer Reichweite.

Mit jedem betätigten Schalter sollte sich eine Kette und ein metallener Halbkreis von der Decke senken und sich dem Halbkreis auf dem Boden ständig nähern.

Wenn Sie einen Schalter aktivieren möchten, denken Sie aber gleichzeitig daran, dass die Schwestern jederzeit aufkreuzen könnten. Was die ganze Sache besonders schwierig macht, ist das geringe Platzangebot: Sie sollten lieber gut zielen als möglicherweise ein Bad im Magma nehmen zu müssen. Achten Sie auch auf die sich senkenden Plattformen, die die Lücken zwischen den größeren Plattformen überbrücken.

Diese senken sich in nur ein paar Sekunden – bringen Sie Ihre Schäfchen also schnell ins Trockene. In der Nähe des Schalters, der sich auf der oberen linken Seite des Raumes befindet, ist eine weitere Feuertür. Sie ist so heiß, dass sie nicht angefasst werden kann.

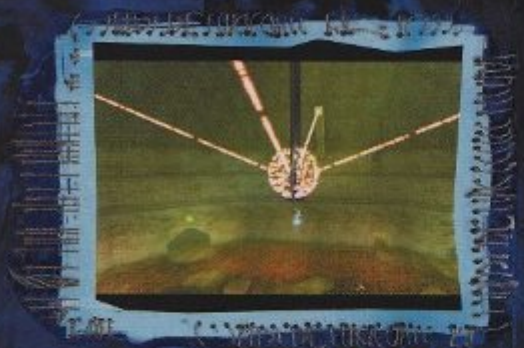
Ignorieren Sie die Tür und versuchen Sie lieber alle Schalter zu betätigen. Sie sehen auch einen Eingang, der sich in Augenhöhe hinter einer Feuerwand befindet. Auch er ist unpassierbar. Wenn alle Schalter betätigt sind, sehen Sie, wie der Halbkreis von oben vollständig heruntergelassen wird. Er vereint sich mit dem Halbkreis auf dem Boden und bildet somit einen natürlichen Vollkreis. Jetzt müssen Sie diesen Kreis

OBTAINING GAD TOUCHER

GAD TOUCHER BESCHAFFEN

betreten und zuschauen, wie sich Shadow Man einer interessanten „Verwandlung" unterzieht.

Sie werden Zeuge einer Szene, die zeigt, wie Shadow Man in die Luft aufsteigt und Strahlen (Voodoo-Kräfte) in seinem Körper aufnimmt.



Als unser Held wieder auf den Boden kommt, hat er neue Tattoo-Zeichen auf seinen Armen. Er hat den Gad Toucher erhalten! Damit kann er feurige Gegenstände (z. B. Feuertüren oder den flammenden Vorsprung in der Mauer von vorhin) anfassen, an denen sich Shadow Man zuvor verbrannt hätte.

Jetzt können Sie zurückgehen und alle Feuertüren öffnen (einschließlich die, an der Sie eben vorbeigegangen sind). Folgen Sie dem Pfad, der von der geöffneten Feuertür wegführt, und machen Sie sich auf den Angriff von sechs Schwestern gefasst. Nun müssen Sie den brennenden Vorsprung oben im Raum erreichen und durch den Eingang klettern, der Sie zu einem weiteren Govi führt. Mit dem Govi geht es zurück zum Hauptraum.

Überqueren Sie die Plattformen und begeben Sie sich auf die andere Seite des Raumes zur brennenden Wand. Von hier aus können Sie zum flammenden Vorsprung hochspringen, nach rechts hinüberklettern und in den Eingang hineinkriechen. Wenn Sie sich noch etwas umschauen, finden Sie einen weiteren Govi. Benutzen Sie jetzt Lukes Teddybär um zu Nettie zurückzukehren. Eigentlich sollten Sie immer dann zu Nettie gehen, wenn Sie einen Bereich leergeräumt haben – die Voodoo-Priesterin hat immer interessante Geschichten auf Lager.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- mit den 6 Schaltern die Ziggurat-Struktur errichtet haben
- 1 Dunkle Seele gesammelt haben
- die Stufen hochgegangen sein und 1 Dunkle Seele gesammelt haben
- dem pendelnden Hammer ausgewichen sein
- die Gad-Kammer betreten und den Gad Toucher erhalten haben
- 2 blockierte Dunkle Seelen aus Räumen in der Umgebung der Gad-Kammer gesammelt haben

Schatten-Level 3
Dunkle Seelen insgesamt = 13
Gad Toucher

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

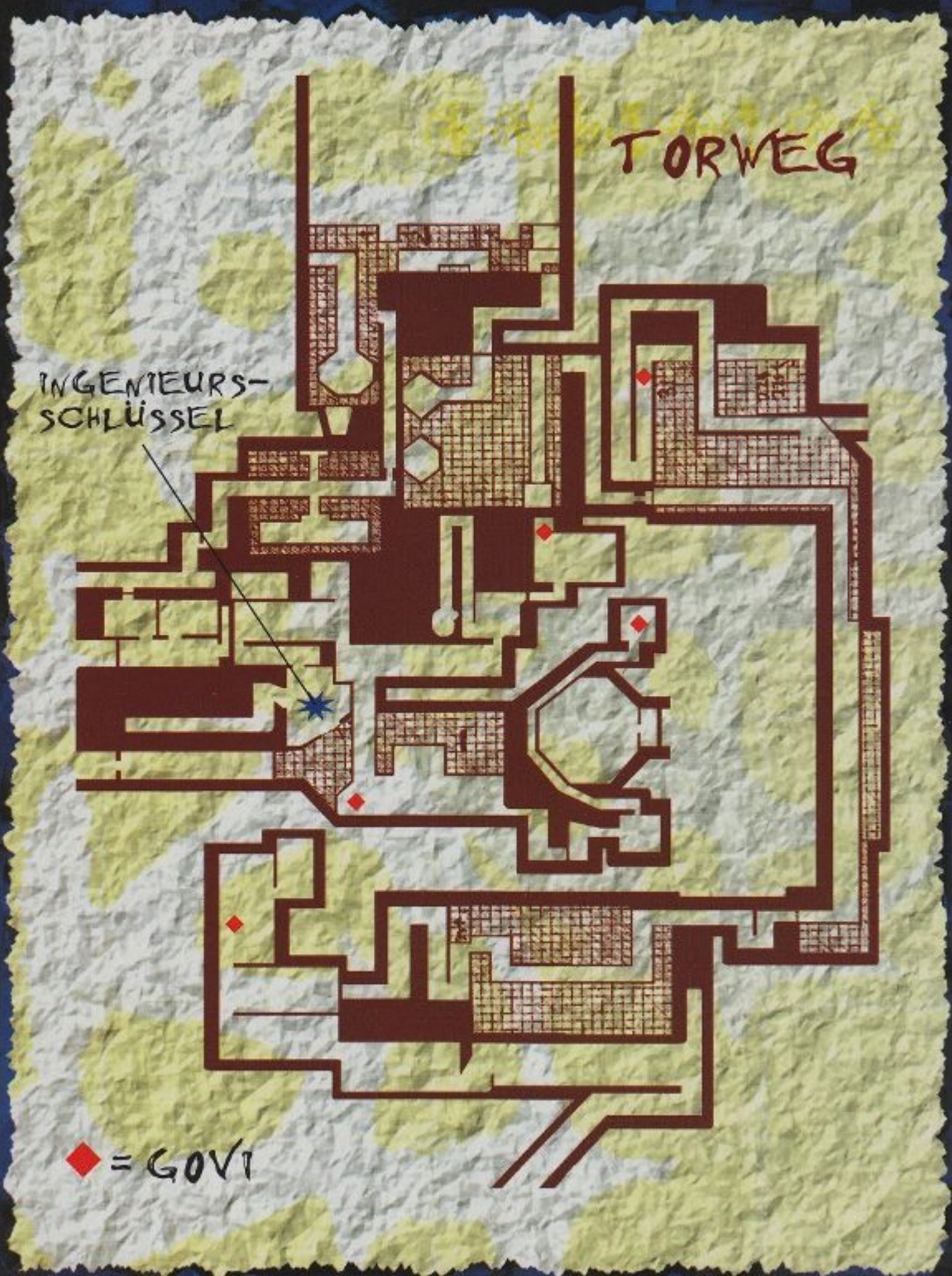
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

KLETTERN – Die meisten Feinde sind nur ziemlich lästig. Aber wenn Sie an einem Seil die Blutfälle hochklettern müssen, dann töten Sie vorher alles, was sich bewegt! Sehen Sie es als „Gruppentherapie": Wenn Sie die Gruppe angreifender Deadwings jetzt fertigmachen, braucht Shadow Man später keine Therapie!

ASYLUM GATEWAY 2

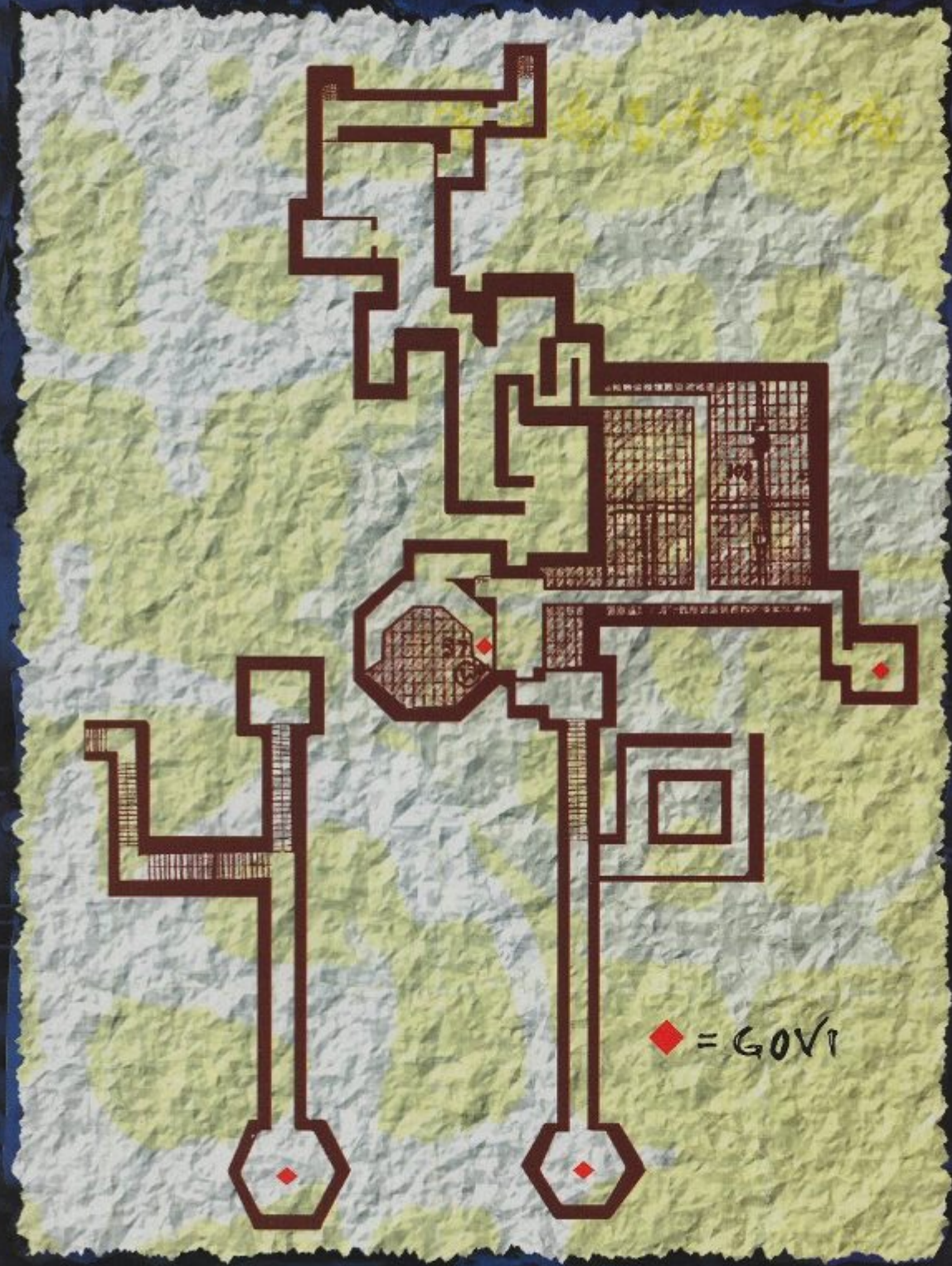
ASYL TOR 2

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 3 – VORAUSSETZUNG: 7 DUNKLE SEELEN UND GAD TOUCHER



ASYLUM GATEWAY 2

ASYL
TOR 2



Sobald Sie den Gad Toucher besitzen und alle anderen Ihnen zugänglichen Gegenstände im Tempel des Feuers gefunden haben, gehen Sie zurück zum Wassergraben am Eingang. Beim ersten Besuch hier wären Sie auf unüberwindbare Feuergruben gestoßen, wenn Sie links der

Rohre entlang des Wassergrabens gegangen wären. Jetzt haben Sie den Gad Toucher, damit kann Shadow Man um die Feuergruben herumklettern. Sie springen hoch, halten sich an den Vorsprüngen fest und klettern auf die andere Seite.

Dort angekommen geht es den Hügel hoch. Passen Sie beim Betreten des Raumes auf die Schlächter auf: Erschießen Sie alle Duppies, da diese an Ihrer Lebenskraft-Energie zehren. Hier können Sie nun zwei Richtungen einschlagen.

Zu Ihrer Rechten befinden sich ein Govi und einige Cadeaux. Sie haben hoffentlich bis zu diesem Zeitpunkt schon über 100 davon gesammelt. Wenn Sie 100 Cadeaux davon zum Tempel des Lebens bringen, können Sie sie gegen ein höheres Level Ihrer Lebenskraft-Energie „einlösen". Das gilt für jeweils 100 Cadeaux, die Sie gesammelt haben.

An dieser Stelle sollen Sie gewarnt sein, dass ein neuartiger Schlachter nur darauf wartet, Sie in Scheiben zu schneiden: Es ist der Organ-Zermalmer. Richtig! Sie dürfen sich jetzt mit bis zu drei verschiedenen Schlächtern gleichzeitig vergnügen!

Wenn sich die Schlächter dann auch noch mit einem sichelschleudernden Monster und einem Heckenschützen zusammentun, sieht der arme Mike LeRoi ganz schön alt aus. Nur gut, dass Sie schon tot sind! Die wahnsinnige Kettensägen-Bande steckt einige Treffer mehr weg als andere Gegner. Aber da sich Ihr Schatten-Level ständig erhöht, gewinnen Ihre Schüsse auch immer mehr an Vernichtungskraft.

Links im Raum lauern einige Wesen aus dem Reich der Toten. Sie versperren eventuell den Weg zum Govi, der ein paar Meter weiter auf Sie wartet. Sie sollten jetzt bereits das vierte Level der Schattenmacht erreicht haben. Am Ende des Flurs können Sie entweder nach links oder nach rechts gehen. Weiter rechts gelangen Sie zur Schwebeplattform mit dem Govi, der vom Eingang zum Tor aus zu sehen war. Sie können entweder auf das Geländer springen und rüberklettern (von den Kisten aus, die an der Seite stehen). Oder Sie hüpfen einfach auf das Geländer und balancieren dann wie ein Seiltänzer nach oben. Sobald Sie die Plattform erreicht

haben, sollten Sie natürlich runterspringen und den Govi mitnehmen. Der eigentliche schwierige Teil ist das Wiederhochkommen und Hinüberkraxeln zur anderen Seite.

Natürlich können Sie bei dieser Aktion auch in das Hofgelände fallen. In diesem Fall springen Sie an der Zugbrücke einfach wieder auf die Rohre und gehen Sie nochmals hoch. Auf der anderen Geländerseite befinden sich drei Cadeaux – es lohnt sich also sie einzusammeln!

Zurück zu der Stelle, an der der Weg sich teilte: Wählen Sie diesmal den linken Pfad, der sich nach kurzer Zeit erneut teilt. Links von hier befindet sich ein Kontrollraum mit ein paar Schlächtern. Außer dass Sie hier ein paar neue Freunde kennenlernen können, lohnt sich der Besuch kaum. Rechts von Ihnen ist ein Heckenschütze, der aber kein Problem für Sie sein dürfte. Aber in dem Turm mit Blick auf den Innenhof befindet sich ein Govi, in dessen Besitz Sie unbedingt gelangen sollten!

Nachdem Sie diesen Teil des Tores erobert haben, gehen Sie zurück zum Tempel des Feuers und suchen die Poigne.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- vom Wassergraben aus den linken Weg eingeschlagen haben und diesen bis hinter die brennenden Rohre verfolgt haben
- 2 Dunkle Seelen gesammelt haben, Schatten-Level 4 erreicht haben (15 Dunkle Seelen)

Schatten-Level 4
Dunkle Seelen insgesamt = 17
Gad Toucher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Das Asyl basiert auf dem Gemälde „Turmbau zu Babel" von Pieter Bruegel, gemalt 1563. (Vor vielen Jahren hing eine Kopie davon in unseren Büros, bevor wir zu Acclaim Studios Teesside kamen. Wir wollten schon immer ein Spiel kreieren, das Einen an einen solchen Ort bringt.)

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

ASYL-TOR – Nachdem Sie zum 665. Mal gestorben sind, wird an die Stelle blinder Wut ewige Leere treten. Jetzt wissen Sie endlich, was es heißt unsterblich zu sein. Doch keine Sorge, wenn Sie erst einmal Jacks Schlüssel haben, hören diese spontanen Tränenausbrüche sicher bald wieder auf.

OBTAINING THE POIGNE

DIE POIGNE BESCHAFFEN

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 4
VORAUSSETZUNG: 15 DUNKLE SEELEN

Da jetzt einige wichtige Aufgaben erfüllt sind, gehen Sie zurück zum Hauptraum im Tempel des Feuers. Hier befand sich der gewundene, mit Metallspitzen besetzte Fußweg. Oben hinter der Feuertür finden Sie ein Level 4-Sargtor, hinter dem sich die Poigne befindet.

Die Poigne ist besonders nützlich: Damit können Sie die „Blutfälle" erklimmen. (Das sind die rauschenden rotbraunen Wasserfälle, in denen zahlreiche Govi nur darauf warten aufgelesen zu werden). In diesem Level gibt es noch zwei Govi,

die jetzt zugänglich sind. Einer befindet sich gleich hinter der Kammer mit der Poigne. Ein zweiter wartet oberhalb der Blutfälle, die in den Raum mit dem gewundenen Fußweg und in den mit Metallspitzen besetzten Weg fließen. Da Sie jetzt beide Dunkle Seelen besitzen, ist Ihr Auftrag in diesem Bereich abgeschlossen.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- Im Raum mit der Wendeltreppe oben nach rechts gegangen sein, die Poigne hinter dem Level 4-Sargtor gefunden haben
- 2 Dunkle Seelen oberhalb der Blutfälle gesammelt haben (eine beim Hauptraum, eine hinter den Poigne)

Schatten-Level 4
Dunkle Seelen insgesamt = 19
Poigne, Gad Toucher

CLEAN UP PHASE 1

DAS GROSSE AUFRÄUMEN (1)

Sie haben jetzt Schatten-Level 4 erreicht und besitzen die Poigne und den Gad Toucher. Das ist der ideale Zeitpunkt zu einigen Level, die Sie schon durchgespielt haben, zurückzukehren. Sammeln Sie die Dunklen Seelen ein, die bislang unerreichbar waren. Die Level und die Orte, an denen sich diese Dunklen Seelen befinden, sind wie folgt:

Im Reich der Toten – Wüstes Land: Vier Dunkle Seelen warten oberhalb verschiedener Blutfälle.

Im Reich der Toten: Wüstes Land im Tempel des Lebens: Eine Dunkle Seele ist hinter dem brennenden Block nahe dem Haupteingang. Eine weitere wartet hinter dem brennenden Block nahe dem Hintereingang.

Sie sollten jetzt das Schatten-Level Fünf erreicht haben. Gehen Sie zurück zu den Pfaden der Schatten und öffnen Sie das Level 4-Sargtor. Folgen Sie anschließend den Pfaden zum nächsten Bereich – den Käfigpfaden. Jetzt muss das zweite Teil des L'Eclipser gefunden werden: La Soleil.

Im Reich der Toten – Marktore, in der Kammer der Prophezeiung: Hier liegt eine Dunkle Seele hinter dem Feuerblock.

Im Reich der Toten – Marktore: Es gibt oberhalb der Blutfälle zwei Dunkle Seelen, nahe der eingestürzten Brücke bei Jaunty.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- auf verschiedenen Level 9 Dunkle Seelen gesammelt haben
- Schatten-Level 5 erreicht haben (23 Dunkle Seelen)

Schatten-Level 5
Dunkle Seelen insgesamt = 28
Poigne, Gad Toucher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Die englische Sprache sowohl von Marco Cruz als auch von Milton Pike (gesprochen von Corey Johnson) wurde in einem Take aufgenommen (= mit nur einem Versuch) – das dauerte gerade 15 Minuten!

OBTAINING LA SOLEIL

LA SOLEIL BESCHAFFEN

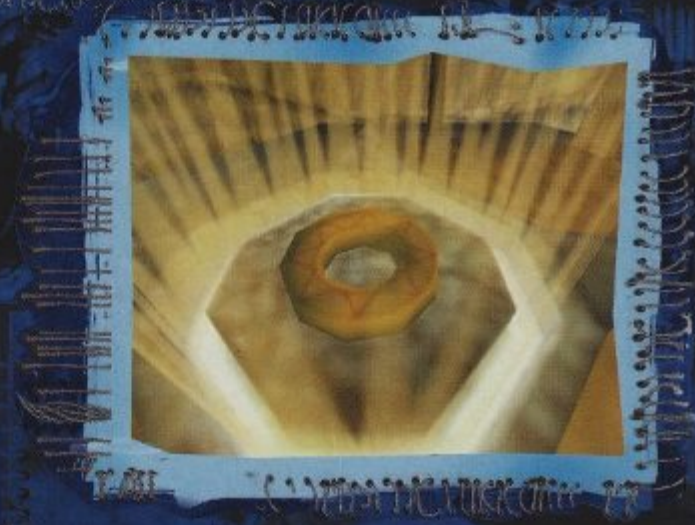
ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 5
VORAUSSETZUNG: 23 DUNKLE SEELEN

Sie sollten sich jetzt zum Anfang der Käfigpfade begeben. Versetzen Sie sich zu den Käfigpfaden und benutzen Sie den Zug um zum ursprünglichen Ausgangspunkt zurückzukehren. Gehen Sie wieder zur Hautbrücke: Halten Sie (nachdem alle Flambeau-Türen geöffnet sind) Ausschau nach dem Level 5-Sargtor und öffnen Sie es. Im Inneren finden Sie Le Soleil, das zweite Teil des L'Eclipser. Sie gehen weiter, springen in den Schacht hinunter und überqueren die Hautbrücke. Stellen Sie sich jetzt schon mal seelisch auf den zweiten Abschnitt der Käfigpfade ein.

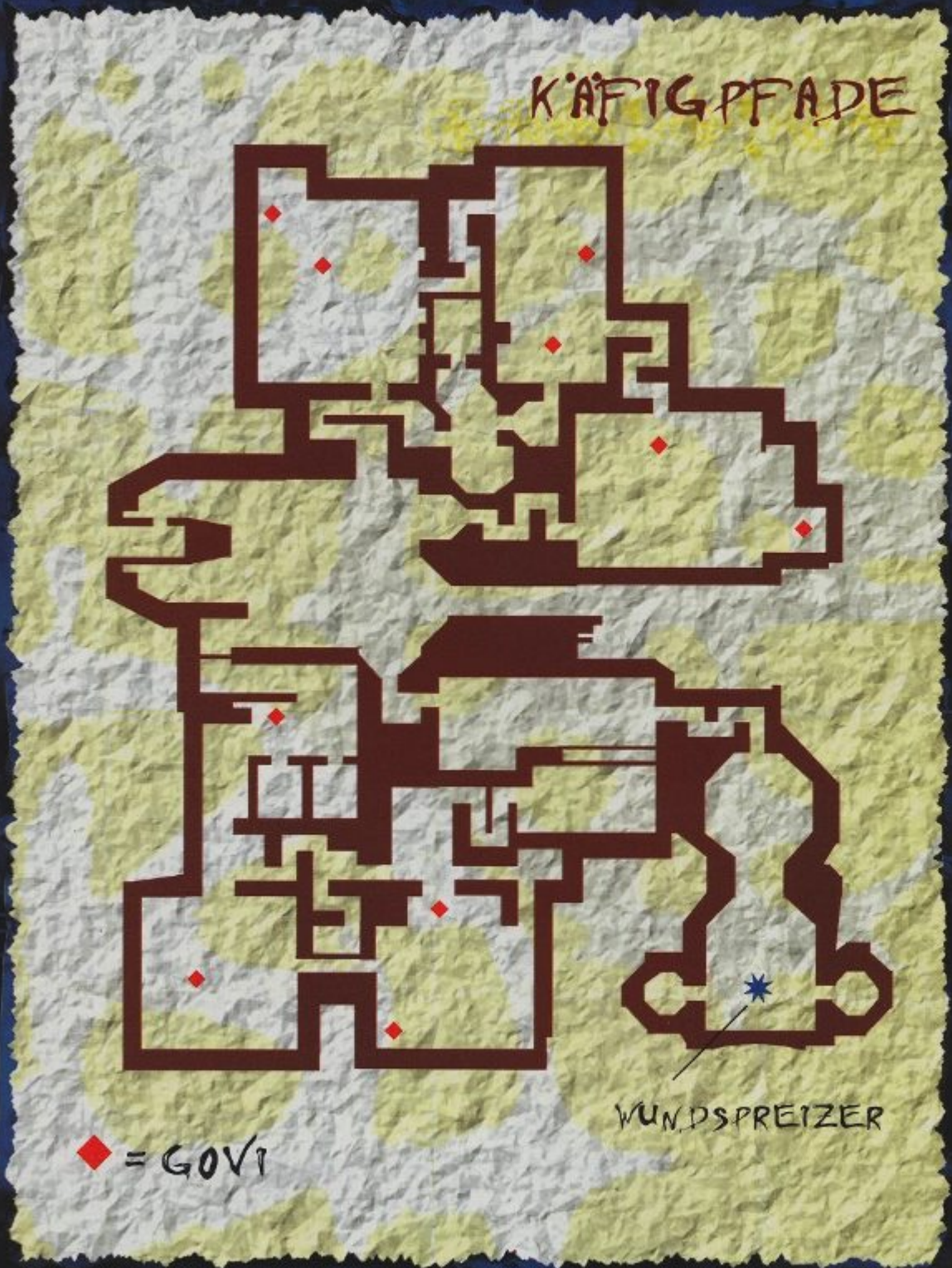
IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- das Level 5-Sargtor betreten haben,
- in den Besitz von Le Soleil gekommen sein

Schatten-Level 5
Dunkle Seelen insgesamt = 28
Gad Toucher



ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 4 – VORAUSSETZUNG 15 DUNKLE SEELEN



CAGEWAYS

KÄFIGPFADE

KÄFIGPFADE

CAGEWAYS

KÄFIGPFADE

Wenn Sie die Pfade der Schatten erreicht haben, sollten Sie an die Stellen zurückkehren, wo die Level 4- und Level 7-Sargtore sind. Öffnen Sie das Level 4-Tor und folgen Sie diesem Pfad. Sie treffen bald auf ein Level 5-Sargtor und eine Hautbrücke. Wenn Sie die Brücke überqueren, erreichen Sie einen zweistöckigen Raum. Sie haben die Käfigpfade erreicht!

In dem zweistöckigen Raum sehen Sie einige Fässer und mehrere Trommeln, die Ihnen sicher aus dem Tor-Bereich im Reich der Toten bekannt sind.

Der Pfad führt an einer mit Emblemen gekennzeichneten Tür vorbei nach oben. Dort erreichen Sie über einen Hügel einen steil abfallenden Hang. Noch einmal tief durchatmen, dann erledigen Sie die Bewohner aus dem Reich der Toten und klettern den Zaun entlang zum Platz in den Blöcken.

Sie springen in den nächsten Bereich, töten die Wesen aus dem Totenreich und greifen nach dem Drahtseil, das über den Hof gespannt ist.

Klettern Sie an die Stelle, wo Sie einen Zug und einen Eingang sehen. Sie treten ein, reißen die verschiedenen Gegenstände an sich (einschließlich den Govi auf der oberen Etage) und gehen danach zurück zum Zug. Sie steigen ein und gehen durch die zahlreichen Waggons.

Ganz am Ende sehen Sie einen Mechanismus, für den Sie Jacks Schlüssel benötigen. Sie betätigen den Schalter und setzen somit die Schreckensfahrt in Gang. Sobald der Zug hält, steigen Sie aus und setzen dem Leben der fröhlichen Henker ein frühzeitiges Ende. Saugen Sie ihre Seelen auf (falls nötig!) und schauen Sie sich einfach mal um. Sie sind an den Käfigpfaden angekommen.

(Sie fragen sich, woher der Name stammt? Keine Hektik, Geduld ist eine Tugend! Sie erfahren es bestimmt früher, als Ihnen lieb ist ...)

CAGEWAYS

KÄFIGPFADE

Wenn Sie sich umschauen, sehen Sie eine Schwebebahn, die genauso aussieht wie die, mit der Sie zu den Toren gefahren sind. Sie vergessen diese Bahn zunächst und gehen nach rechts zu den rechteckigen Schiebetüren.

Pusten Sie den Psychopathen mit der Kettensäge weg und steigen Sie die Treppe hinunter. Wenn Sie den Govi an sich nehmen, erkennen Sie einen weiteren der Schalter, die Sie schon oft betätigt haben. Wenn Sie nicht von unwillkommenen Gästen überrascht werden möchten, sollten Sie den Schalter in Ruhe lassen!

Achten Sie auf den hängenden Käfig, der sich jetzt in den Raum vorschiebt. Warten Sie an der Schiebetür, bis Sie der Käfig passiert hat. Dies ist das einzige Mal, dass sich die Tür öffnet: Sie müssen also ganz flink sein! (Wenn es nicht klappt, müssen Sie auf den nächsten Käfig warten.)

Betreten Sie den Käfig und warten Sie, bis sich die Tür wieder öffnet. Nun auf in den angrenzenden Raum: Hier finden Sie einen Bereich vor, in dem es vor Säulen, Rohren und Schlächtern wimmelt. Sie vernichten die Freaks, suchen den Schalter und betätigen ihn. Halten Sie Ausschau nach der Tür, die sich in der Nähe der Treppe auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Folgen Sie dem blutigen Flur und machen Sie sich auf

ein Gemetzel mit Heckenschützen, Kettensägen- und Sichel-Psychopathen gefasst. Am Treppenaufgang befindet sich eine verschlossene Tür.

Am oberen Ende der Treppe stehen eine Reihe von Käfigen, über die Sie springen müssen um an den Govi zu kommen. Kehren Sie in den anderen Raum zurück und begeben Sie sich auf die Treppe. Sie müssen auf das Geländer und von dort auf den sich bewegenden Käfig springen. Lassen Sie sich auf der anderen Seite, wo Sie das Fass sehen, auf den Vorsprung herabfallen.

Warten Sie jetzt, bis der Käfig an die Stelle zurückkommt, an der Sie stehen. Sobald er sich wieder in Bewegung setzt, springen Sie hoch und halten Sie sich an seinem Befestigungsseil fest. Sie hangeln sich am Zugseil entlang und lassen sich auf die Holzkisten gegenüber den Boxen, auf denen sich der Govi befindet, herab. Sobald Sie sich den Govi geschnappt haben, kehren Sie zu dem „Raum" zurück, den Sie zuerst betreten haben.

Außerhalb der Schiebetüren befindet sich ein kleiner Vorsprung, der weit genug vorsteht, dass

Sie ihn immerhin zu fassen kriegen können. Bevor Sie dann nach links in die Nische klettern, erschießen Sie die patrouillierende Wache aus dem Hinterhalt. Sie ersparen sich dadurch eine Menge Ärger. Kriechen Sie anschließend den

CAGEWAYS

KÄFIGPFADE

Vorsprung entlang und ziehen Sie sich auf die Plattform hoch.

Wenn Sie durch die Tür gehen, sehen Sie einen mit Wasser gefüllten Raum, in dessen Mitte sich eine kreisrunde Struktur befindet. Springen Sie von dieser runden Plattform zur Rampe auf der anderen Seite. Nach dem kurzen Handgemenge gehen Sie schnell die Treppe runter. Sie klettern auf der anderen Seite die Kisten hoch und öffnen mit Jacks Schlüssel das Schloss.

Schauen Sie nun nach links und laufen Sie den Flur entlang. Schließen Sie die nächste Kiste auf und gehen Sie durch die nächste Tür. Dort gelangen Sie in einen riesigen Raum mit zugemauerten Buntglasfenstern. Achten Sie auf die Heckenschützen, die auf der anderen Seite des Raumes bereits auf Sie zielen. Folgen Sie dem Vorsprung, wenn Sie eine Verschnaufpause brauchen. Dann springen Sie runter und versetzen den Heckenschützen einen schnellen Todesschuss. Steigen Sie die Treppe nach oben, wo der Wundspreizer auf Sie wartet.

Nun zurück zum Luftschacht, den Sie mit Jacks Schlüssel geöffnet haben. Gehen Sie nach links. Der zweite Jack-Schlüsselkasten auf dem Vorsprung wird benutzt um den Balken auf die andere Raumseite zu versetzen. Überqueren Sie den Balken, sobald sich dieser in der linken Raumhälfte befindet, und springen Sie über die Steuerungskonsolen.

Verlassen Sie den Raum, gehen Sie die Treppe runter, durchqueren Sie den nächsten Raum und springen Sie aus dem Fenster in den gegenüberliegenden Käfig hinein. Reißen Sie den Govi, den Sie dort vorfinden, sofort an sich.

Versetzen Sie sich anschließend mit Lukes Teddy zurück zum Eingang der Käfigpfade. Dort angekommen stellen Sie fest, dass Sie die feurigen Stichflammen aus den Rohren überwinden und die andere Seite mühelos erreichen können. Überqueren Sie die Toucher Gad-Rohre und durchqueren Sie den nächsten Raum: Lassen Sie sich dabei nicht von den beweglichen Käfigen in die glühende Lava stoßen.

CAGEWAYS

KÄFIGPFADE

Machen Sie vor Freude ruhig einen Luftsprung; der Govi aus dem benachbarten Kontrollbereich gehört nämlich jetzt Ihnen.

Begeben Sie sich zur Schwebebahn und genießen Sie eine gefahrlose Fahrt. Dort angekommen, wo die Bahn Sie hingefahren hat, laufen Sie zuerst auf der einen Seite der parallel verlaufenden Treppen runter und anschließend auf der anderen Seite wieder hoch. Wenn Sie auf der zweiten Treppe oben angekommen sind, sehen Sie, dass auf dem Boden zwei Buntstift-Zeichnungen liegen.

Die eine Zeichnung ist ein Bild von Mike und seinem Bruder Luke, während das andere eine primitive Wiedergabe einer Dunklen Seele darstellt. Gehen Sie ein paar Schritte weiter und machen Sie sich auf einen der unheimlichsten Momente des gesamten Spiels gefasst. Luke wendet sich an Mike, er spricht die Wörter „Komm schon, Angsthase" und fleht Mike an,

ihm zu helfen. Ist er es wirklich? Luke ist tot, aber wir befinden uns schließlich im Reich der Toten! Nettie würde Shadow Man warnen, dass er sich sich nicht durch die Kräfte von Legion und vom Reich der Toten beirren lassen soll. Shadow Man muss diese Erfahrung jedoch selbst machen, also ... Los geht's!

Wenn Sie dem Flur weiter folgen, stoßen Sie auf weitere Zeichnungen. Darauf sind die Symbole der fünf Massenmörder zu sehen. Hinter der nächsten Ecke ist eine Tür, auf deren Innenseite sich eine zweite Tür befindet. Sobald Sie durchgehen, erleben Sie die bislang unheimlichste Zwischenszene dieses Spiels. Sie hören nicht nur den weinenden Luke, der Mike um Hilfe bittet, sondern Sie sehen auch den toten kleinen Jungen. Wenn Sie jetzt noch keine Gänsehaut haben, sind Sie vermutlich selbst tot: Willkommen im Maschinenblock des Asyls!

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 5 Dunkle Seelen gesammelt haben
- das kreisförmige Flammenrohr überquert haben (Gad Toucher), 1 Dunkle Seele gesammelt haben
- den ersten Wundspreizer gesammelt haben

Schatten-Level 5
Dunkle Seelen insgesamt = 34
Polgne, Gad Toucher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

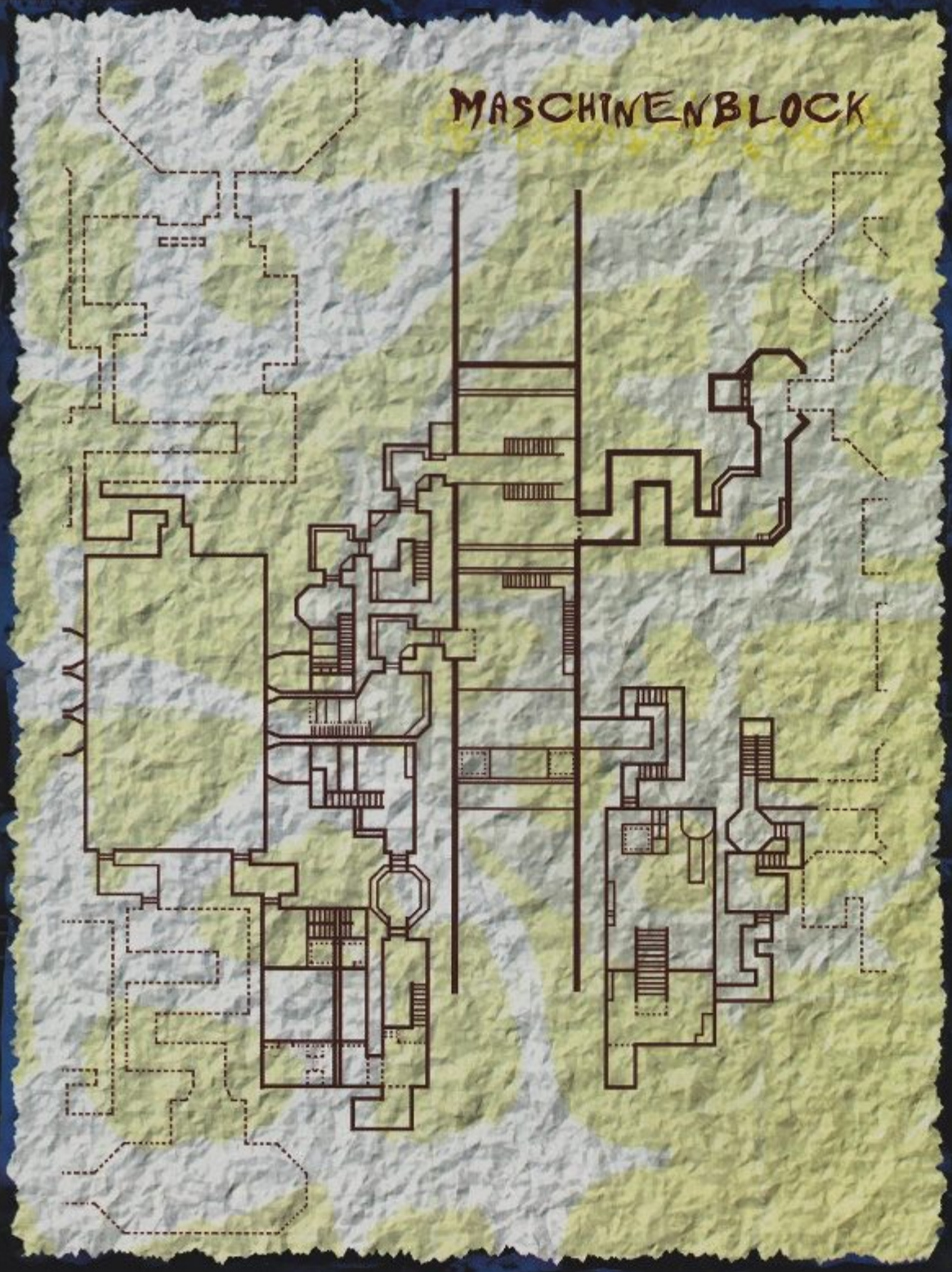
(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Shadow Man ist in verschiedene Sprachen übersetzt worden: Er spricht Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Deutsch, Brasilianisch, Portugiesisch und Japanisch!

ENGINE BLOCK 1

MASCHINENBLOCK 1

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 4 – VORAUSSETZUNG: 15 DUNKLE SEELEN



ENGINE BLOCK 1

MASCHINENBLOCK 1

Wenn Sie im ersten Raum des Maschinenblocks ankommen, sollten Sie Luke erst einmal vergessen und sich mit den verschiedenen Pfaden auseinandersetzen. Zu Ihrer Rechten befindet sich die Tür, durch die Sie soeben gekommen sind, während sich links eine weitere Tür befindet. Geradeaus sehen Sie mehrere stampfende Kolben. Schenken Sie den Kolben noch keine Beachtung – Sie sind zu weit entfernt um auf sie zu springen. Und sie können von Ihnen auch noch nicht bestiegen werden.

Gehen Sie stattdessen durch die Tür zu Ihrer Linken. Hinter einer weiteren Tür treffen Sie auf einen neuen Gegner, den Chirurgen! Es handelt sich dabei um eine schnellere Variante der Heckenschützen: Wenn Sie sich an die gewohnte Seitwärts-Methode halten, wird alles gut gehen.

Sie gehen (oder springen) von der Rampe runter, regenerieren Ihre Lebenskraft, laufen wieder hoch und überqueren den Spalt mit Hilfe des Drahtseils, das über Ihnen gespannt ist. Wenn Sie wieder Boden unter den Füßen haben, nehmen Sie sich vor den Heckenschützen in Acht. Links des einzigen Pfades befindet sich eine verschlossene Tür. Rechts befindet sich eine Rampe. Laufen Sie die Rampe runter und gehen Sie geradeaus durch die Tür. (In der Nische unter der Rampe gibt es nichts zu holen.)

Auf der anderen Seite der Tür befindet sich ein kleiner Raum, der äußerlich an das Asyl-Tor erinnert. Gehen Sie weiter zu einem Raum, an dessen rechter Seite sich ein Zaun und an dessen linker Seite sich eine Rampe befinden. Steigen Sie die Rampe hoch und begeben Sie sich durch die Tür (Aufpassen, da ist ein Heckenschütze!). Erledigen Sie den Schützen und gehen Sie weiter, bis Sie drei Schlösser finden.

Jetzt können Sie Jacks Schlüssel benutzen und zuschauen, wie sich die durchsichtigen Rohre vor Ihnen mit einer violetten Schleimmasse (Schatten-Kräfte?) füllen. Denken Sie an den Spruch „viel hilft viel" und betätigen Sie alle Schlösser zweimal, so dass sich alle Rohre vollständig füllen und die Zahlenkombination 5, 5, 5 zu sehen ist. Im Hauptraum ist jetzt der erste Kolben zum Stillstand gekommen: Sie können ihn nun besteigen, kommen am nächsten Kolben aber noch nicht vorbei.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- den ersten Motorkolben mit der Zahlenkombination 5, 5, 5 zum Stillstand gebracht haben

Schatten-Level 5
Dunkle Seelen insgesamt = 34
Poigne, Gad Toucher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

„Cadeaux" ist das französische Wort für Geschenk ...

DAS L'ECLIPSER-RÄTSEL LÖSEN

Gehen Sie jetzt zurück zum Bayou Paradis und zeigen Sie Nettie das zweite Teil des L'Eclipser. Sie wird zu Ihnen sagen: „Tolle Leistung, doch benötigen wir alle drei Teile, Dummerchen!". Naja, das sagt sie nicht wörtlich, aber sie wird Sie jedenfalls auf die Suche nach dem dritten Teil schicken. Versetzen Sie sich zur Kammer der Prophezeihung auf den Pfaden der Schatten. Gehen Sie an den Sargtoren vorbei zum spiralförmigen Abstieg, wo der Pfad zum Level 4-Sargtor bei der Lavagrube führt. Im nächsten Raum springen Sie wieder ins Wasser und halten sich rechts. Sie treten durch das Level 6-Sargtor, laufen über die kleine Brücke und lassen sich in die Grube fallen. Folgen Sie dem Pfad bis Sie zu einem Level 7-Sargtor und einer Hautbrücke kommen. Benutzen Sie die Hautbrücke um zu Ihrer nächsten Herausforderung in der Kammer der Prophezeihung zu gelangen.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- Nettie besucht haben um weitere Fakten über L'Eclipser zu erfahren

Schatten-Level 5
Dunkle Seelen insgesamt = 34
Poigne, Gad Toucher

TIPS FROM THE SHADOWMASTERS

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

KÄFIGPFADE – Hier kommt ein sehr guter und nützlicher Tipp: Es gibt eine Möglichkeit, all die Dunklen Seelen auf den Käfigpfaden ohne Gad Marcher zu erwischen, aber Sie müssen dafür einen feurigen Abgang riskieren. (Na los, Reinkarnation ist gut für die Seele!)

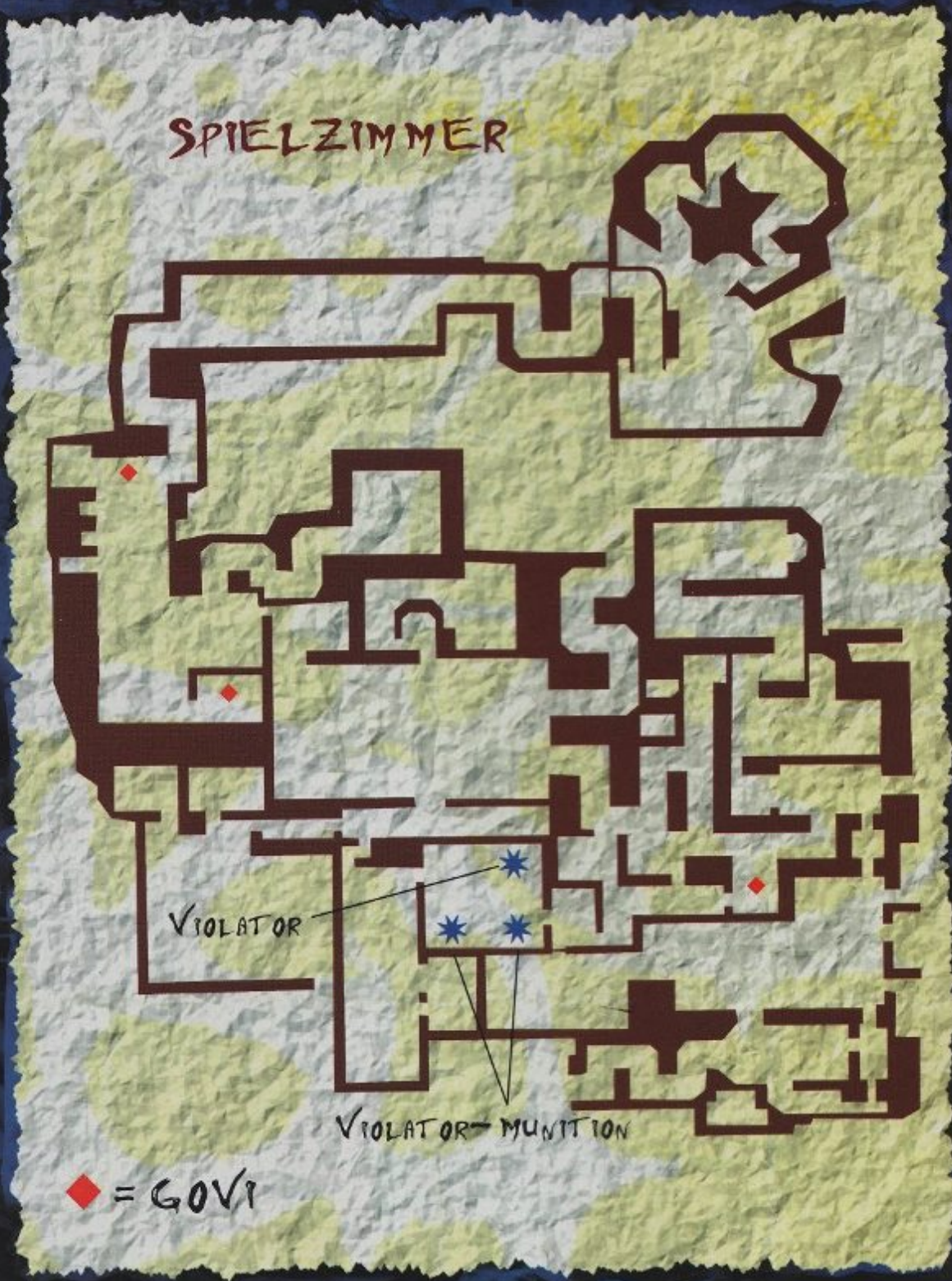
PLAYROOMS

SPIELZIMMER

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 5 – VORAUSSETZUNG: 23 DUNKLE SEELEN

PLAYROOMS

SPIELZIMMER



PLAYROOMS

SPIELZIMMER

Wenn Sie den zweiten Teil der Kammer der Prophezeiung erreicht haben, kommen Sie in einer umschlossenen Höhle wieder raus – dies sind die Spielzimmer. Dort sehen Sie eine riesige Schiffstür, an der sich eine ähnlich große Kurbel befindet. Leider können Sie diese Tür von hier aus nicht öffnen. Ihr Ziel ist es jetzt, durch den Spalt zu tauchen, der sich unter Wasser befindet. Sie tauchen auf die andere Seite, steigen aus dem Wasser und begeben sich zum nächsten großen Bereich. Sie befinden sich jetzt auf einem höheren Vorsprung an der Stelle, wo Sie zuerst reingekommen sind. Jetzt können Sie zum höchsten Punkt des Raumes hochspringen.

Setzen Sie die wartenden Gegner außer Gefecht und suchen Sie in Ihrer Umgebung nach dem Schloss. Jacks Schlüssel aktiviert es. Das große Bullauge, das bislang verschlossen war, ist jetzt offen. Aber dazu später mehr: Gehen Sie zunächst weiter durch die nächste Tür.

Rechts befindet sich eine verschlossene Tür. Links ist eine offene Tür, an der außer einem Heckenschützen keine Gefahren lauern. Sie finden jedoch ein Fenster mit Blick auf den Hof, wo sich vier quadratische Wasserbecken befinden. Gehen Sie zurück zum Unterwasser-Bullauge und schwimmen Sie hindurch. Tauchen Sie auf der anderen Seite dann wieder in dem Bereich auf, wo die Wasserbecken waren. Sie

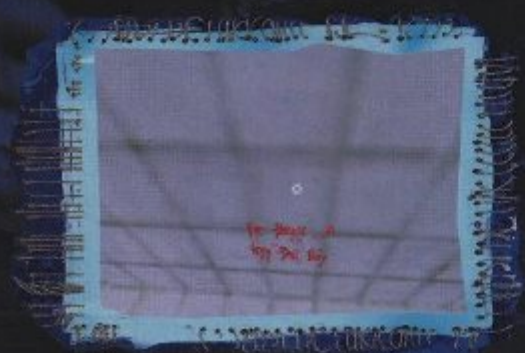
erledigen die Heckenschützen und laufen bis ganz nach hinten. Hier liegen ein paar Fässer in der Gegend herum – laufen Sie am Zaun vorbei und aktivieren Sie das Schloss mit Jacks Schlüssel. Jetzt erheben sich hölzerne Schleusentore aus dem Wasser.

Gehen Sie weiter und legen Sie den Hebel um, der die Tür zu Ihrer Linken öffnet und zum ursprünglichen Raum zurückführt. Sie treten aber nicht ein und gehen stattdessen zum Raum mit den vier Wasserbecken zurück: Ein weiterer unterirdischer Tunnel hat sich geöffnet! Schwimmen Sie durch und beachten Sie dabei, dass Sie nicht die großen Turbinenschaufeln berühren.

Sie kommen an einem Fenster vorbei, auf dessen gegenüberliegender Seite sich eine große Anzahl Hundemenschen herumtreibt. Ekelhaft! Setzen Sie Ihren Weg durch die Glasröhre fort, wo einige Nachwuchs-Heckenschützen zu sehen sind. Schwimmen Sie weiter, bis Sie aus einem anderen Becken wieder auftauchen – denken Sie dabei immer an die Heckenschützen, die im Hinterhalt liegen.

Sobald Sie aus dem Wasserbecken herausgeklettert sind, gehen Sie in den Raum, der sich direkt daneben befindet. Treten Sie ein und sammeln Sie die verschiedenen Gegenstände ein. Schalten Sie dabei diese lästigen Schlächter aus. Gehen Sie jetzt die Treppe runter.

Machen Sie sich auf etwas gefasst, jetzt wird's nämlich so richtig kompliziert! Sie haben es mittlerweile sicherlich begriffen, dass die Welt von Shadow Man aus einer ewig langen Folge von Tunneln, Pfaden, Gängen und Rohren besteht. Sie alle führen zu Korridoren, Nischen, Spalten und Ausweichwegen. In diesem „Level" erleben Sie eine unglaubliche Mischung von links, rechts, hoch, runter und sogar diagonal! Tun Sie bitte Ihr Bestes, nicht durchzudrehen. Denken Sie auch daran, dass Ihnen diese Anweisungen eine Hilfestellung sein sollen, Sie können natürlich die Reihenfolge Ihrer Handlungen frei bestimmen.



Wenn die Sachen aus dem „Büro" eingesammelt sind, gehen Sie kurz weiter und steigen die Treppe zu Ihrer Rechten runter. Jetzt hören Sie schaurige Spielplatz-Musik, die Ihre Aktivitäten auf unheimliche Art und Weise untermalt. Folgen Sie dem Verlauf der Treppe bis zu einer Tür. Dahinter begegnet Ihnen wahrscheinlich ein weiterer Heckenschütze. Jetzt haben Sie die Spielzimmer, in denen Sie einen gläsernen Unterwasser-Tunnel vorfinden, erreicht. Wir bezeichnen diesen Tunnel als „Glastunnel", da dieses Level eines der verwirrendsten im ganzen Spiel ist. Man kann hier zu unheimlich vielen Orten gelangen. Versuchen Sie aber trotzdem mitzuhalten!

Treten Sie am Ende des Tunnels durch die Tür; links ist eine Sackgasse, rechts ein Chirurg. Nach dem kurzen Kampf gehen Sie weiter, bis Sie auf zwei Türen stoßen – eine am Ende des Flurs, die andere zu Ihrer Linken. Gehen Sie zuerst durch die linke Tür und setzen Sie ihren Weg durch den gewundenen Korridor fort, bis Sie zu einem riesigen Raum kommen. Tun Sie den Heckenschützen genau das an, was sie Ihnen auch antun würden.

Hier kommen Sie an eine verschlossene und eine offene Tür. Durch das Fenster des verschlossenen Raumes sehen Sie eine Gruppe Heckenschützen und eine gewaltige schlafende Echtform. Schluss mit dem Sightseeing! Gehen Sie durch die offene Tür und nehmen Sie die Gegenstände mit, die Sie eventuell benötigen. Begeben Sie sich zurück zum Flur und gehen Sie durch die Tür, die ganz am Ende liegt. Rennen Sie durch die Pfütze und durch die Tür auf der anderen Seite.

PLAYROOMS

SPIELZIMMER

Sie erreichen einen Raum, in dem sich zu Ihrer Linken ein großer Käfig und zu Ihrer Rechten zwei Türen und ein Schalter befinden. Betätigen Sie den Schalter nur zum Spaß und gehen Sie in den Raum auf der rechten Seite. Hier erwartet Sie nicht nur ein Brutalo, sondern auch ein Cadeaux, das aber noch nicht zugänglich ist. Sie gehen jetzt in den nächsten Raum, schalten den Heckenschützen aus und nehmen die Sachen mit, die Sie möglicherweise noch brauchen werden. Nun zurück zum Glastunnel und dann zu dem Wasserbecken, in dem Sie ganz zu Anfang angekommen sind.

Dort, wo Sie die Treppen runtergegangen sind, führt ein weiterer Weg nach links. Gehen Sie zum Maschinenraum und anschließend durch die Tür, die sich im Inneren befindet. Sie erreichen eine große, an Ketten hängende Brücke. Widerstehen Sie der Versuchung runterzuspringen (dazu haben Sie später Zeit) und überqueren Sie stattdessen die Brücke.

Auf der anderen Seite der Tür kommt es dann wieder zur klassischen Wahl „links oder rechts?". Sie sind doch ein ganzer Kerl, zeigen Sie also Mut und entscheiden Sie sich für die linke Tür. Hier ist Vorsicht geboten, denn es erwarten Sie nicht nur Heckenschützen, sondern auch ein Rudel Hundemenschen.

Glücklicherweise veranstalten sie lieber einen Höllenlärm als zu beißen; sie dürften mit ein oder zwei Schüssen zu erledigen sein. Gehen Sie die Rampe hoch und platzen Sie oben (uneingeladen) durch die Tür. Achten auf den teuflisch aussehenden Stern auf der Tür.

Wenn Sie das Design im Inneren bestaunt haben, laufen Sie die nächste Rampe hoch und gehen dabei durch eine weitere Tür. Sie treffen dann auf einen Raum, der schon etwas bekannt sein dürfte. Sie besiegen die Heckenschützen, die diesen Bereich bewachen, gehen eine lange Treppe hoch und sichern sich Ihren zweiten Wundspreizer. Nun zum Flur zurück, wo Sie ursprünglich nach links gegangen sind. Treten Sie diesmal durch die Tür zu Ihrer Rechten.

In diesem Raum sehen Sie ein langes Kabel, das sich über den ganzen Raum erstreckt und mit einer anderen Plattform verbunden ist. In der Mitte des Kabels befindet sich ein Haken, an dem Sie nicht vorbeikommen – der Versuch den Raum auf dem Kabel zu überqueren ist sinnlos. Auch die Heckenschützen geben ihr Bestes um Sie vom Kabel herunterzuschießen. Springen also runter, drehen sich um und laufen den Flur entlang, der schließlich direkt zum Glastunnel führt. Dort angekommen, gehen Sie zu der Brücke, von der Sie vorhin am liebsten heruntergesprungen wären.

Wenn Sie auf der Brücke sind, springen Sie zur Abwechslung mal nach links. Unter Wasser sehen Sie Fässer und eine kuppelähnliche Struktur. Schießen Sie auf die Kuppel und schwimmen Sie in den Schacht hinein. Lassen Sie sich auch diesmal nicht von den Turbinen in Stücke raspeln.

Schließlich kommen Sie wieder an eine links/rechts-Option. Schlagen Sie den linken Pfad ein.

Sie erreichen einen Raum, in dem Sie entweder wieder auftauchen oder zu einem anderen Loch in der Wand auf der anderen Seite des Raumes weitertauchen können. Schwimmen Sie erstmal nach oben: Zu Ihrer Linken ist ein Raum mit einem Schloss. Aktivieren Sie es (wie immer), und wenn Sie in den nächsten Raum vordringen, finden Sie eine riesige „Abwasserleitung" vor, die nirgends hinführt.

Zurück im Wasser schwimmen Sie auf den Tunnel am anderen Ende zu. Wenn Sie näher an den Tunnel herankommen, entdecken Sie, dass

sich direkt über Ihnen ein zweiter Tunnel befindet. Machen Sie alles der Reihenfolge nach und erkunden Sie zuerst den Tunnel an der Decke. Erschießen Sie den Heckenschützen und folgen Sie dem Flur zum nächsten großen Raum. Hier finden Sie einen weiteren höhlenartigen Raum vor, der offenbar von Dantes Architekten entworfen wurde. Sie finden Türen, Rampen, Flure und Verstecke in rauhen Mengen und sollten diesen Bereich besonders sorgfältig erforschen. Sie betätigen den Schalter, betreten die drei zuvor verschlossenen Räume und suchen nach Gegenständen. Rennen Sie anschließend zur anderen Seite des Raumes und betätigen Sie das Schloss auf der anderen Seite. Dadurch wird eine riesige Metalltür in der Wand geöffnet.

Laufen Sie jetzt die Rampe zu den drei Türen hoch und treten Sie durch eine davon. Dahinter gelangen Sie zu einem Korridor mit zwei Türen, die Sie nacheinander suchen müssen. Die erste Tür führt zu einem Pool mit einem Unterwasser-Tunnel. Am Ende des Tunnels befindet sich eine verschlossene Tür – gehen Sie also statt dessen zur Tür am Ende des Flurs.

Wenn Sie das Schloss aktivieren, erhöht sich im anderen Raum der Wasserspiegel. Schwimmen Sie durch den Tunnel im Boden, der jetzt geöff-

net wird. Wenn Sie hindurchschwimmen, kommen Sie in dem Raum mit der großen, nunmehr geöffneten Metalltür wieder raus. Da sich der Wasserspiegel erhöht hat, können Sie den Raum jetzt betreten. Sie werden einen anderen Schacht herunterfallen und in einem Abwassertunnel landen. Sie schwimmen hindurch, bis es nicht mehr weitergeht, tauchen auf und steigen aus dem Wasser. Schalten Sie die Bewohner aus dem Reich der Toten aus und gehen Sie in den linken Raum.

Weiter unten auf dem Korridor befinden sich weitere Türen und Rampen. Eine Tür führt Sie in den Raum mit der schlafenden Echtform. Hier finden Sie einen Schaukasten vor, in den Sie Teile des Akkumulators setzen können. Benutzen Sie so viele Teile, wie Sie haben, und setzen Sie diese einzeln in den Kasten hinein.

PLAYROOMS

SPIELZIMMER

Zu diesem Zeitpunkt haben Sie vermutlich nur einen Teil des Akkus. Es gibt zwei Kästen, die besondere Munition enthalten. Einen davon sollten Sie mitnehmen. Von der schlafenden Echtform bleibt nicht mehr viel übrig, wenn Sie ihn mit einem einzigen Schuss in unzählige kleine Brocken zerlegen. Vergessen Sie aber nicht die Heckenschützen, die sind momentan sehr aktiv. Dort, wo die Echtform vorhin lag, sehen Sie eine Dunkle Seele, die sich in violetter Herrlichkeit aalt. Sie dürften jetzt Schatten-Level 6 erreicht haben! Nehmen Sie die Dunkle Seele auf und benutzen Sie den Schalter um die Tür zu öffnen, die zu diesem Raum führt. Sie laufen die Holzrampe hoch und betreten einen weiteren düsteren Flur, in dem der Schalter wartet. Betätigen Sie ihn und erkunden Sie die beiden Räume, die aber außer zwei armseligen Hunden nichts weiter enthalten. Gehen Sie weiter auf dem angrenzenden Flur, bis Sie einen Raum mit zwei Heckenschützen und einem Govi erreichen. Neben diesem Govi gibt es zu diesem Zeitpunkt und in diesem Level fünf weitere. Drei können Sie in den verschiedenen Bereichen der Spielzimmer finden, während die anderen drei oberhalb der Blutfälle versteckt sind.

IN DIESEM BEREICH SOLLTEN SIE:

- eine Dunkle Seele gesammelt und Schatten-Level 6 erreicht haben (35 Dunkle Seelen)
- 4 Dunkle Seelen gesammelt haben
- die Blutfälle erforscht und oberhalb davon 3 Dunkle Seelen gesammelt haben
- in den Besitz des zweiten Wundspreizers gekommen sein

Schatten-Level 6
Dunkle Seelen insgesamt = 42
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Die Hintergrund-Musik in den Spielzimmern besteht aus einem verdrehten Remix von Brahms' Wiegenlied.

TIPS FROM THE SHADOWMASTERS

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

SPIELZIMMER – Wir können nicht genug betonen, wie wichtig es ist den Schalter in dem Raum mit der auf dem Bauch liegenden Echtform zu ziehen. Dadurch wird es einfacher den Violator zu bekommen – das kann einen schweren Herzinfarkt oder einen vielfachen Totschlag verhindern!

TEMPLE OF FIRE 2

TEMPEL DES FEUERS 2

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 6
VORAUSSETZUNG: 42 DUNKLE SEELEN

Ihre Schatten-Kräfte sollten jetzt Level 6 erreicht haben. Sie müssen den Tempel des Feuers über die Pfade der Schatten betreten und dort das Level 5-Sargtor finden.

Wenn Sie das Tor betreten, finden Sie im Inneren den Flambeau. Er gibt ihnen die Kräfte, die für das Öffnen der Flambeau-Türen nötig sind (Das sind die „Türen"mit den roten Emblemen).

Der Flambeau dient gleichermaßen als Fackel, verbraucht dabei aber gewaltige Mengen an Voodoo-Kraft. Sie sollten diese Waffe also nur einsetzen, wenn es unbedingt notwendig ist.

Verwahren Sie sie ansonsten einfach in Ihrem Inventar. Hinter den Flambeau-Türen befinden sich viele Cadeaux – Sie sollten jede Tür, die Ihnen begegnet, aufbrennen.

Betreten Sie jetzt die Pfade der Schatten und dringen Sie tiefer vor, bis Sie das Level 6-Sargtor gefunden haben. Öffnen Sie es und folgen Sie den Pfaden in den nächsten Bereich.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

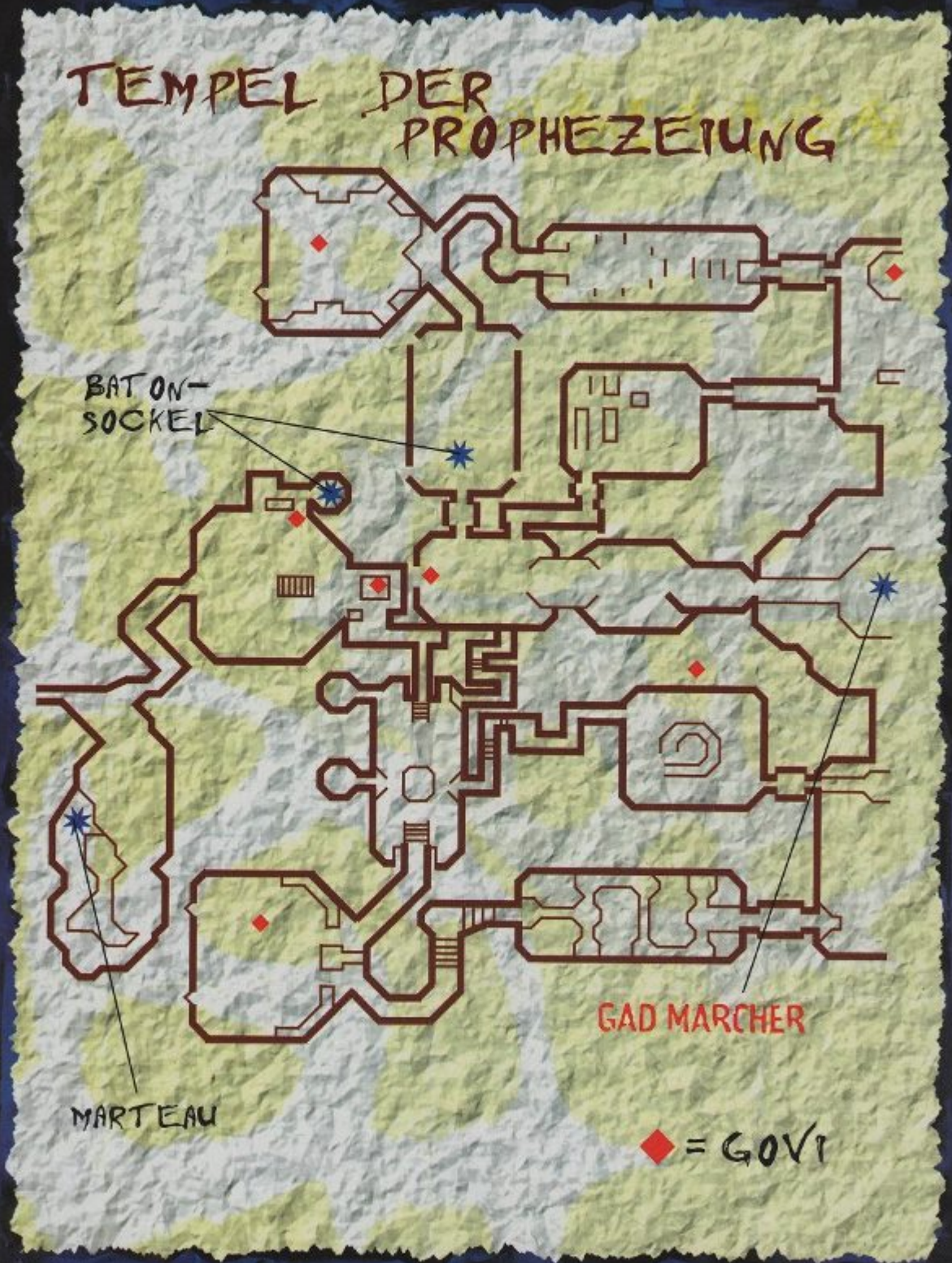
- über die Pfade der Schatten gekommen sein, das Level 5-Sargtor geöffnet haben, in den Besitz des Flambeau gekommen sein
- zu den Pfaden der Schatten zurückgekehrt sein, das Level 6-Sargtor geöffnet und betreten haben

Schatten-Level 6,
Dunkle Seelen insgesamt = 42
Poigne, Gad Toucher

TEMPLE OF PROPHECY

TEMPEL DER PROPHEZEIUNG

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 6 – VORAUSSETZUNG: 42 DUNKLE SEELEN



TEMPLE OF PROPHECY

TEMPEL DER PROPHEZEIUNG

TEMPLE OF PROPHECY

TEMPEL DER PROPHEZEIUNG

Shadow Man will auch die Bereiche im Reich der Toten überqueren, die aus glühenden Schmelzgruben, feurigen Pools oder mit Lava gefüllten Seen bestehen. Dazu muss er sich zunächst ein Mittel zur Verstärkung seiner Voodoo-Kräfte beschaffen, das als Gad Marcher bekannt ist.

Der Gad Marcher macht es möglich, dass Shadow Man über alle feurigen Oberflächen gehen kann – eine echte Alternative zum grausamen Tod durch Verbrennen. Gehen Sie dazu zur Kammer der Prophezeiung, wo sich ein riesiger spiralförmiger Fußweg befindet. Lassen Sie sich nach unten fallen und treten Sie durch die Tür. Dort ankommen gehen Sie zu dem Raum, in dem Sie zuvor La Soleil gefunden haben. Im hinteren Teil des Raumes befindet sich ein Loch, durch das Sie nach unten gelangen müssen. Sie gehen durch den kleinen Tunnel und halten Ausschau nach dem Level 6-Sargtor, sobald Sie wieder hochkommen. Öffnen Sie das Tor!

Im nächsten Raum befinden Sie sich in einem Bereich, der (überwiegend) mit Lava gefüllt ist. Folgen Sie dem Pfad zu Ihrer Linken. Hier stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Auswahl: Es gibt eine Reihe von Plattformen, die zu drei Sargtoren (Level 7, 8 und 9) führen. Und da ist der Tunnel, der zu dem Raum führt, in dem Sie das Level 6-Sargtor geöffnet haben. Die andere Möglichkeit ist die Hautbrücke zu Ihrer Linken – seien Sie ein tapferer Krieger und entscheiden Sie sich für die Hautbrücke!

Auf der anderen Seite der Brücke gibt es zunächst zwei Wege: ein Level 7-Sargtor (zu diesem Zeitpunkt nicht zugänglich) und einen offenen Weg nach rechts. Über den rechten Pfad erreichen Sie den Tempel der Prophezeiung (Marcher).

Zu Beginn sieht der Tempel der Prophezeiung wie ein großes zeremonielles Areal aus. Dort, wo Sie zuerst ankommen, befindet sich im Boden ein seltsames Emblem, das Sie wiederum zu einem langen nach unten abfallenden Tunnel führt. Sobald Sie sich im Tunnel befinden, gehen Sie durch das Augen-Tor. Auf der anderen Seite schlafen sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite je eine Schwester. Befördern Sie diese Frauenzimmer sonstwohin und folgen Sie dem Pfad, der zum Raum mit den großen Säulen führt.

Vorsicht, denn hier erwachen weitere Schwestern aus ihrem Tiefschlaf (aber Sie wissen ja, wie Sie mit ihnen umgehen müssen). Wenn Sie mit den Mädels fertig sind, gehen Sie durch die zwei Augen-Tore (Vorsicht ... Feuermasken!). Zu Ihrer Rechten ist ein weiteres Augen-Tor, während sich vor Ihnen eine große Statue befindet. Links der Statue (in der Nähe der schlafenden Schwestern) sehen Sie einen Schalter.

Wenn Sie den Schalter betätigen, werden die Schwestern zum Leben erweckt. Weg mit ihnen, ein für alle mal! Nach dem Kampf sehen Sie, dass sich die große Steinplatte vor der Statue in einen Blutfall transformiert hat. Wenn Sie hochklettern, wartet oben eine Govi-Überraschung auf Sie! Rechts der Statue befindet sich eine „Tür", die nur mit Hilfe der Rada-Trommel geöffnet werden kann, die sich auf dem Vorsprung überhalb des Eingangs befindet. Leider können Sie dies noch nicht bewerkstelligen. Aber merken Sie sich genau, wo Sie die Trommeln gesehen haben. Irgendwann werden Sie auf den Trommeln spielen können und Türen mit Hilfe des Marteau öffnen können. Verlieren Sie nicht den Mut. Gehen Sie nun durch das zweite Augen-Tor.

OBTAINING GAD MARCHER

DEN GAD MARCHER BESCHAFFEN

IN DEN BESITZ DES ZWEITEN GAD KOMMEN: MARCHER

Sie befinden sich in einem Raum, der viel Ähnlichkeit mit dem Gad-Raum im Tempel des Feuers hat. Manövrieren Sie sich durch die kleinen Wege und weichen Sie den flammenspuckenden Feuermasken aus. Begeben Sie sich durch das Augen-Tor auf der anderen Raumseite – Ihre nächste Aufgabe steht Ihnen bevor! Sie sehen einen sich drehenden Stab, der Sie (wenn Sie es schaffen hochzuspringen und ihn zu fassen) zur anderen Seite des Raumes befördert.

Lassen Sie sich auf der anderen Seite auf die Plattform fallen und springen Sie zum nächsten Augen-Tor. Gehen Sie weiter bis zum nächsten „Sichel-Genossen" – achten Sie auf die Feuermaske, die auf der anderen Seite eine Gefahr für Sie darstellt. Machen Sie noch ein paar Sprünge und begeben Sie sich zu den nächsten Augen-Toren.

In diesem Raum befindet sich so einiges:

1) eine große Statue,
2) eine Rada-Trommel zu Ihrer Rechten,
3) ein Augen-Tor noch weiter rechts,
4) ein paar schlafende Schwestern und
5) ein paar Vasen zum Kaputtmachen.

Wenn Sie rechts nach unten gehen, müssten Sie in der Wand einen Schalter finden. Dieser Schalter bewirkt, dass ein ungemein nützliches Drahtseil an der Decke gespannt wird. Reißen Sie den Govi, der im Schoß der Statue liegt, an sich und nehmen Sie sich vor den beiden letzten zum Leben erwachten Schwestern in Acht. Begeben Sie sich jetzt durch das zweite Augen-Tor.

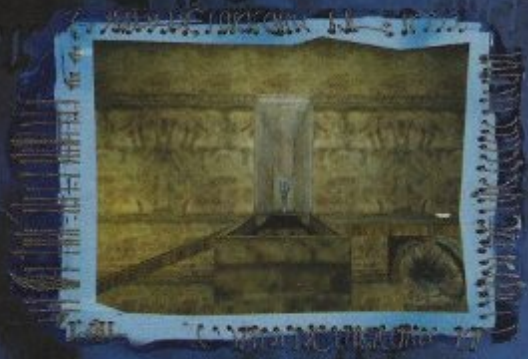
Hier geht es noch mehr wie in einem Labyrinth zu. Sie können durch die Feuertür in die Hütte auf Ihrer rechten Seite gehen ... Oder Sie können die Rampe hochlaufen, die Vasen kaputtschlagen und zum Augen-Tor auf der anderen Seite des Raumes gehen. Wir treten zunächst durch die Feuertür.

OBTAINING GAD MARCHER

DEN GAD MARCHER BESCHAFFEN

In diesem Raum befindet sich links eine weitere Feuertür. Die führt in einen Raum, in dem ein großer Hammer hin- und her pendelt. Blicken Sie noch durch? Gut! Vergessen das erstmal und schauen Sie sich um. Sie befinden sich in einem Raum mit einem Blutfall, einigen Schwestern und noch mehr Schaltern.

Betätigen Sie nacheinander alle Schalter, dann versinken die Köpfe im Stein und Sie überfallen Sie die erwachenden Schwestern. Klettern Sie anschließend den Blutfall auf der anderen Seite des Raumes hoch. Hier laden wieder Augen-Tore ein – eilen Sie schnell in den nächsten Raum. Können Sie noch folgen? Ausgezeichnet! Rennen Sie blitzschnell an der Feuermaske vorbei und schleichen Sie sich am nächsten Augen-Tor vorbei.



In diesem Raum sehen Sie eine große Stange, die auf der einen Seite von einem Gewicht im Gleichgewicht gehalten wird. Betätigen Sie den Schalter am unteren Ende. Dadurch dreht sich die Stange zu einem weiteren Schalter hin, zu dem Sie dann hinüberklettern müssen. Drücken Sie auch diesen Schalter, damit ein großes Steingesicht auf der anderen Seite zu Boden fällt. Betätigen Sie am unteren Ende jetzt die Schalter, damit sich die „Schranke" noch einmal dreht – treten Sie ein. Die „Schranke" dreht sich auch auf einen Vorsprung zu, der Sie zu dem Raum führt, in dem Sie angefangen haben.

Treten Sie durch das Augen-Tor, durch das Sie hineingekommen sind, wieder raus und begeben Sie sich zum Raum mit dem Hammer. Dort sehen Sie einen Govi, der sich in einem Käfig befindet und für Sie noch unerreichbar ist.

Gehen Sie stattdessen durch das Augen-Tor am hinteren Abschnitt des Vorsprungs, an dem Sie rauskommen. Hier gibt es einen neuen Raum mit Schaltern, Schwestern, Steinköpfen und weiteren Objekten. Da Sie den Ablauf schon perfekt beherrschen, sammeln Sie alle Gegenstände ein. Das Resultat ist ein Haufen griesgrämiger Schwestern und ein weiterer Govi für Ihre Sammlung. Halten Sie jetzt Ausschau nach dem Augen-Tor in der oberen rechten Ecke des Raumes. Auf der anderen Seite ist ein riesiger,

OBTAINING GAD MARCHER

DEN GAD MARCHER BESCHAFFEN

mit Lava gefüllter Raum, in dem Sie sich zurecht finden müssen. Sie springen auf die aufsteigenden/absteigenden Plattformen um das Augen-Tor auf der anderen Seite zu erreichen. Dieser Raum sieht wie ein kleines Labyrinth aus und ist mit Bluttüren gefüllt, die nur mit dem Flambeau geöffnet werden können. Im Labyrinth befindet sich eine Stelle, von der aus Sie hochspringen und den oberen Teil des Labyrinths und ein weiteres Augen-Tor erreichen können.

Sie treten durch das Augen-Tor und begeben sich über die angeschlossene Rampe in den nächsten Raum. Zu Ihrer Rechten steht eine Hauthütte, die zu einer ähnlich aussehenden Struktur führt. Das Problem liegt darin, dass beide Hütten durch einen Lavagraben getrennt werden. Nehmen Sie vom Vorsprung aus Anlauf und eilen Sie durch die Hauthütte auf der anderen Seite.

Rennen Sie direkt in den Tempel vor Ihnen. Wenn Sie schließlich den Gad Marcher besitzen, wissen Sie, dass sich der anstrengende Aufenthalt im Labyrinth durchaus gelohnt hat! Shadow Man ist jetzt mit einer neuen Voodoo-Tätowierung auf dem Rücken geschmückt. Und damit kann er auf allen feurigen Oberflächen laufen! Seien Sie aber vorsichtig – Sie können nicht unter Feuern hinwegschwimmen. Sie sollten also besonders auf die grelleren (und

tieferen!) Feuerpools achten – darin kann man versinken. Denken Sie daran, wenn Sie über den goldenen Feuersee im hinteren Teil des Raumes (hinter dem Marcher Tempel) springen. Dieser Sprung führt Sie zum Raum mit dem im Käfig liegenden Govi. Nun schnell die Rampe hoch zum oberen Teil der Plattform: Dort sehen Sie einen Hebel in der Wand! Sie springen und greifen nach dem Hebel. Wenn er vollständig nach unten gedreht ist, bleibt Ihnen genug Zeit um in die Lava herabzuspringen und wieder nach oben zu laufen. Dort kommen Sie in den Besitz des Govi.

Kehren Sie nun zu dem Raum zurück, in dem Sie sich aufhielten, kurz bevor Sie die erste Hauthütte gefunden haben.

OBTAINING GAD MARCHER

DEN GAD MARCHER BESCHAFFEN

Klettern Sie den Blutfall unmittelbar vor Ihnen hinauf und nehmen Sie den Govi mit. Der Tunnel dahinter führt zu dem Raum, den Sie bei Ihrer Ankunft im Tempel vorgefunden haben (der Tunnel unter der Plattform, wo Sie diesen Raum betreten haben, übrigens auch!). Konzentrieren Sie sich jedoch auf das Augen-Tor zu Ihrer Linken.

Im Inneren des Raumes befinden sich eine Horde Schwestern, ein schwingender Holzhammer und mehrere kleine Vorsprünge, die aus dem Hang hervorragen. Sie kümmern sich nicht um den Hang, sondern versuchen durch das Augen-Tor auf der anderen Seite des Raumes zu kommen. Leichte Aufgabe, oder?

Es wird noch besser! Nun folgt nämlich ein weiterer Raum mit Schaltern, Trommeln, Vasen, ein paar Schwestern – und einer riesigen Statue von Shadow Man! Zu Ihrer Linken befindet sich ein weiteres Augen-Tor: Laufen Sie aber lieber die Plattform hoch und betätigen Sie die Schalter. Springen Sie in die stets offenen Arme von „Mama Nettie" und nehmen Sie den Govi an sich. Wenn Sie durch das Augen-Tor auf der linken Seite gehen, stehen Sie einem weiteren Paar kreisender Sicheln gegenüber.

Weichen Sie dem Holzhammer aus und rennen Sie durch das nächste Augentor. Sie sind jetzt einmal im Kreis gegangen und befinden sich wieder im Raum mit den auf- und absteigenden Säulen. Springen Sie auf das Käfigdach und durch das nächste Augen-Tor hindurch.

Sie können jetzt entweder an der nächsten Sichel und der sich drehenden Stange vorbeilaufen oder einfach auf den Boden runterspringen und den Raum durch das nächste Augen-Tor verlassen. In der linken hinteren Ecke des Raumes befindet sich ein weiterer Hebel, der sich mit Shadow Mans Körpergewicht bewegen lässt. Die Zeit reicht gerade aus, damit Sie wieder zurückrennen können – die Treppenstufen bleiben lange genug ausgefahren, damit Sie den Govi sicher erreichen können. Gehen Sie jetzt durch das zweite Augen-Tor des Raumes.

Mit einem Sprung auf die Plattform zu Ihrer Rechten erreichen Sie den Schalter, der das Drahtseil aktiviert. Springen Sie anschließend auf die Plattform in der linken Raumhälfte. Nun weiter auf die Plattform, die sich weiter rechts befindet. Sie hüpfen von hier aus hoch und halten sich an dem Vorsprung fest, der zu einer kleinen Plattform auf der rechten Seite des Raumes führt. Springen Sie von hier aus auf das nächste Brett, das zum Ausgang führt.

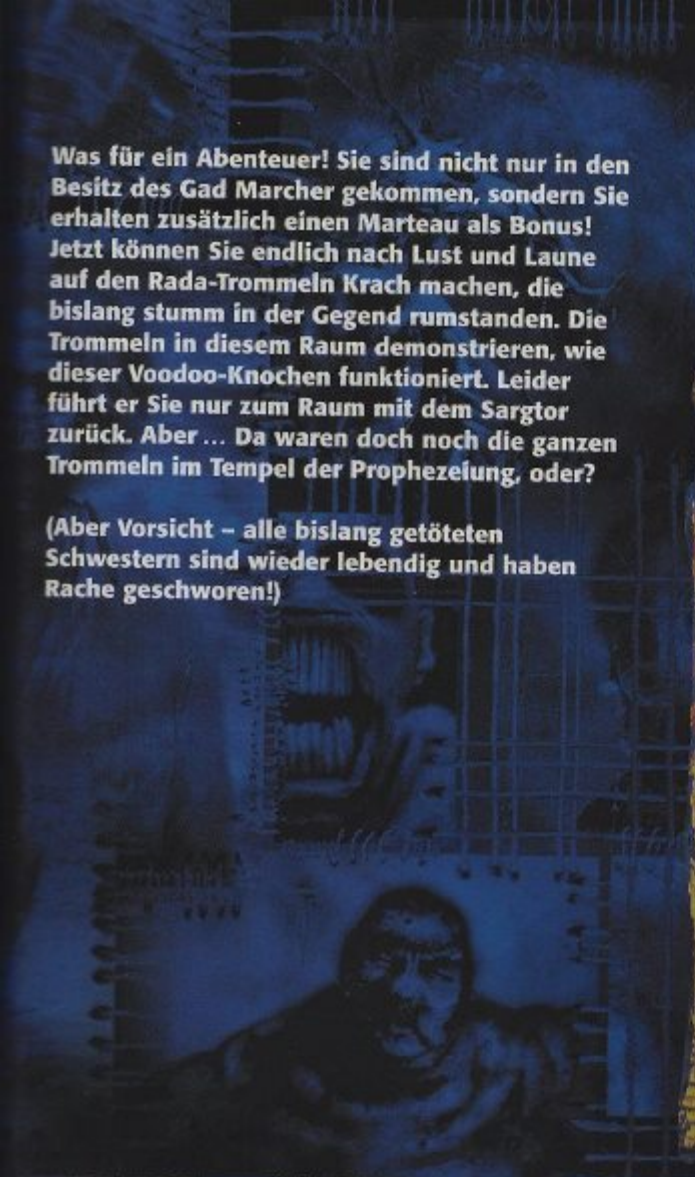
Sie sind wieder am Ausgangspunkt der Expedition angekommen. Es ist eine gute Idee alles einzusammeln, was nur so rumliegt (z. B. Govi). In diesem Level können fünf weitere Dunkle Seelen gesammelt werden. Damit erreichen Sie Schatten-Level 7 und haben gleichzeitig die besten Voraussetzungen für Schatten-Level 8. Kehren Sie an bereits besuchte Orte zurück und suchen Sie nach den Gegenständen, die aufgrund der Lava bislang unzugänglich waren. Sie können die ganze Angelegenheit auch beschleunigen, indem Sie sich zum Anfang des Levels zurückversetzen und denselben Weg zum Level 7-Sargtor zurückgehen.

OBTAINING GAD MARCHER

DEN GAD MARCHER BESCHAFFEN

Was für ein Abenteuer! Sie sind nicht nur in den Besitz des Gad Marcher gekommen, sondern Sie erhalten zusätzlich einen Marteau als Bonus! Jetzt können Sie endlich nach Lust und Laune auf den Rada-Trommeln Krach machen, die bislang stumm in der Gegend rumstanden. Die Trommeln in diesem Raum demonstrieren, wie dieser Voodoo-Knochen funktioniert. Leider führt er Sie nur zum Raum mit dem Sargtor zurück. Aber ... Da waren doch noch die ganzen Trommeln im Tempel der Prophezeiung, oder?

(Aber Vorsicht – alle bislang getöteten Schwestern sind wieder lebendig und haben Rache geschworen!)



IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- den gesamten Tempel umrundet und 4 Dunkle Seelen gesammelt haben
- die Blutfälle im Raum „Nettie, das Idol" aktiviert und dort 1 Dunkle Seele gesammelt haben
- die Blutfall-Säule erklettert und 3 Dunkle Seelen gesammelt haben
- dem Verlauf des Tempels nochmal gefolgt sein und den Schiebeblock gefunden und betreten haben
- 1 Dunkle Seele hinter dem Schiebeblock gesammelt haben – Schatten-Level 7 erreicht haben (51 Dunkle Seelen)
- den Fuß des Gad-Turmes erreicht und in den Besitz des Gad Marcher gekommen sein
- um die brennende Lava herum gelaufen sein, 2 Dunkle Seelen gesammelt haben
- eine Dunkle Seele gesammelt haben, die von der Lava aus zugänglich war
- zu den Pfaden der Schatten zurückgekehrt sein, das Level 7-Sargtor geöffnet haben, den Marteau erhalten haben

Schatten-Level 7
Dunkle Seelen insgesamt = 54
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Die vier Idole in den Tempeln der Prophezeiung (Marcher) repräsentieren vier Haupt-Charaktere im Spiel: Zunächst treffen Sie auf Nettie, dann auf Mike. (Dem müssen Sie symbolisch den Speer durch die Brust jagen um an das Govi heranzukommen. Das steht für die L'Eclipser-Sequenz.) Dann folgt Jaunty, dann Shadow Man – es ist der volle Zyklus der Prophezeiung, daher auch der Name des Tempels!

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

TEDDYBÄR-PUNKT AM TEMPEL DER Prophezeiung – Sie starten Ihre Reisen über die Pfade der Schatten zum nächsten Level vom Zimmer der Prophezeiung aus. Doch sobald Sie den Teddybär-Punkt am Tempel der Prophezeiung gefunden haben, verkürzt ein neuer Startpunkt Ihre Reise auf die nächsten Level ganz beträchtlich.

DUNKLE SEELEN „AUFRÄUMEN", STUFE ZWEI

Sind jetzt alle Aufgaben im Marcher Tempel erfüllt? Dann sollten Sie die Bereiche besuchen, die Sie zwar schon gesehen haben, aber bislang nicht erkunden konnten. Finden Sie so viele Govi und Cadeaux wie möglich! Dunkle Seelen warten auf ihre Erlösung ...

Im Reich der Toten – Tempel des Lebens: Zwei Seelen liegen auf dem Lavaboden.

Im Reich der Toten – Asyl-Tor: Insgesamt gibt es fünf in diesem Bereich, einschließlich zwei links und rechts des Wassergrabens. Sie alle befinden sich aber auf dem Lavaboden!

Im Reich der Toten – Käfigpfade: Fünf weitere Dunkle Seelen liegen auf den Käfigpfaden (auf dem Lavaboden der Hauptkammer).

Im Reich der Toten – Tempel des Feuers: Finden Sie die zwei auf dem Lavaboden.

Im Reich der Toten – Kathedrale des Schmerzes: Ein nicht ganz leicht zu findender Govi liegt direkt unterhalb der Kathedrale. Betreten Sie von der Mitte der Kathedrale aus die Lavamassen.

Im Reich der Toten – Spielzimmer: Eine Dunkle Seele befindet sich im Raum, in dem die „Brandzeichnungen" vorgenommen werden. Ein weiterer Govi ist von der großen Echtform aus zugänglich, die Sie in den Spielzimmern „befreit" haben. Obwohl dies sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, ist es für Ihren späteren Erfolg aufgrund des erhöhten Schwierigkeitsgrades unentbehrlich.

Zu diesem Zeitpunkt sind Sie bereits zum Schatten-Level 8 hochgepowert worden. Sie müssen jetzt den dritten und letzten Teil des L'Eclipser (La Lame) finden.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 17 Dunkle Seelen auf verschiedenen Leveln gesammelt haben
- Schatten-Level 8 (71 Dunkle Seelen)

Schatten-Level 8
Dunkle Seelen insgesamt = 71
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher

OBTAINING LA LAME

LA LAME BESCHAFFEN

IN DEN BESITZ VON L'ECLIPSER KOMMEN – LA LAME

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 7
VORAUSSETZUNG: 51 DUNKLE SEELEN

In den Besitz des dritten und letzten Teils des L'Eclipser – La Lame – zu kommen ist verhältnismäßig einfach. Wenn Sie das Schatten-Level 7 erreicht haben, können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu den Pfaden der Schatten zurückkehren und die Level 7-Sargtore öffnen. Hinter einem dieser Sargtore liegt La Lame.

Kehren Sie jetzt zu Nettie im Bayou Paradis-Level zurück. Dort wird das obskure Ritual vorbereitet, durch das das Reich der Lebenden verdunkelt wird und Ihnen weitere Schatten-Kräfte verliehen werden!

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- alle Level 7-Sargtore geöffnet, La Lame gefunden haben
- anschließend sofort Nettie besucht haben

Schatten-Level 8
Dunkle Seelen insgesamt = 71
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Schauen Sie auf die Zikkurat hinab, die Sie im Tempel des Feuers (Gad Toucher) heben müssen. Es ist dem Symbol auf den brennenden Blöcken ähnlich, die Sie wegschieben müssen – es zeigt zwei stilisierte Hände um eine Flamme.

IN DEN BESITZ VON L'ECLIPSER KOMMEN – DAS REICH DER LEBENDEN VERDUNKELN

Nachdem Sie alle drei Teile des L'Eclipser – La Lune, La Soleil und La Lame – bekommen haben, kehren Sie ins Louisiana Paradis zurück. Zeigen Sie der Voodoo-Meisterin Nettie alle drei Teile des L'Eclipser. Nun veranstaltet sie ein bizarres Ritual, das das Reich der Lebenden verdunkelt. Nun ist es Ihnen möglich auch hier Ihre Voodoo-Kräfte einzusetzen. Wenn Sie nach draußen gehen, wird Ihnen auffallen, dass alle Hunde ihre „Echtformen" wieder angenommen haben. Das Phänomen wird sich bald auch auf die Massenmörder übertragen.

Bevor Sie sich entschließen, zur Kathedrale des Schmerzes zurückzukehren, sollten Sie das Sumpfgebiet nach den sieben Govi, die Ihnen zuvor nicht zugänglich waren, absuchen. Suchen Sie lieber gleich gründlich, wenn Sie es vermeiden wollen noch einmal zurückkommen zu müssen. Und nicht vergessen: Lassen Sie sich von den Hunden nicht einschüchtern ... egal wie aggressiv sie sich Ihnen gegenüber verhalten.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

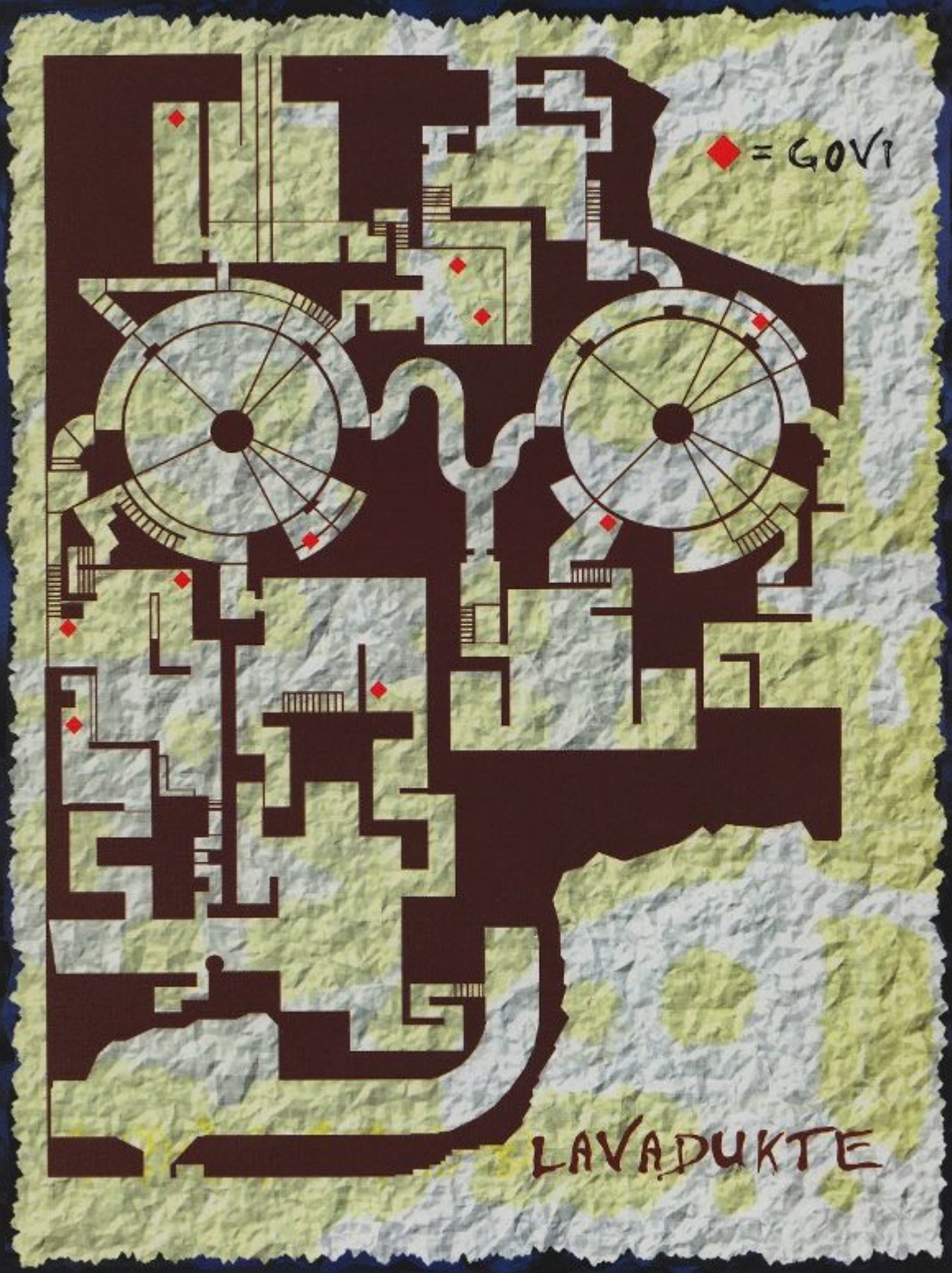
- Zeuge von Netties L'Eclipser-Ritual geworden sein
- das Reich der Lebenden verdunkelt haben
- 7 Dunkle Seelen gesammelt haben

Schatten-Level 8
Dunkle Seelen insgesamt = 78
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, das Reich der Lebenden verdunkelt

LAVADUCTS

LAVADUKTE

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 7 – VORAUSSETZUNG: 51 DUNKLE SEELEN



LAVADUCTS

LAVADUKTE

Wenn Sie mit Ihrem Fortschritt zufrieden sind, kehren Sie zur Kammer der Prophezeiung zurück. Im großen spiralförmigen Weg gehen Sie durch die Tür und weiter bis zum Lava-Bereich, wo die Level 4- und Level 7-Sargtore sind. Setzen Sie ihre Kräfte ein um das Level 7-Sargtor zu öffnen. Sie befinden sich nun wieder an der Stelle mit den Level 7-, 8- und 9-Sargtoren. Öffnen Sie das Level 7-Sargtor.

Dadurch gelangen Sie zu einer weiteren Hautbrücke, über die man in den nächsten Bereich gelangt. Shadow Man steht in einer großen Höhle mit majestätischen Säulen. Steigen Sie über die eingehauenen Trittstufen auf der Rückseite der Höhle nach oben. Dort sehen Sie ein Lavadukt, der auf den Pfad zu Ihrer Linken zufließt. Am Ende des Tunnels konkurrieren zwei Heckenschützen um Ihre Aufmerksamkeit. Erteilen Sie ihnen eine Lektion und begeben Sie sich auf den linken Pfad.

Wenn Sie diesen coolen Bereich betreten, sehen Sie zunächst zwei bewegliche Plattformen. Machen Sie sich keine Sorgen, dass Sie auf die darunterliegenden heißen Kohlen fallen könnten: Sie haben ja den Gad Marcher, der vor feurigen Überraschungen schützt. Achten Sie aber darauf, dass Sie Ihre Sprünge sauber ausführen und keine Zeit verschwenden. Benutzen Sie die erste Plattform um zur zweiten zu gelangen, die Sie dann in Reichweite für die große Struktur in der Raummitte bringt.

Sie sammeln die Gegenstände ein und schauen sich um: Von der Spitze der Struktur kann man auf einen Vorsprung in der hinteren Ecke springen! Oder Sie können auf die Kohlen hinabsteigen und nach links oder rechts gehen. Denken Sie daran, dass die verschiedenen Wege alle zum gleichen Bereich führen. Der günstigste Pfad ist jedoch der linke: Dort befindet sich ein Schloss, das zwei einmalig aussehende Tore öffnet. Eines der Tore enthält einige Cadeaux. Der andere Pfad führt wieder zu dem Level, in dem Sie sich zur Zeit aufhalten: den Lavadukten!

In diesem Level können insgesamt fünf Govi eingesammelt werden. Drei davon lassen sich mit einer normalen Suchroutine finden. Die übrigen beiden können auf der Lava gefunden werden.

LAVADUCTS

TEXAS GEFÄNGNIS

Nun zu den Pfaden der Schatten zurück und durch das Level 8-Sargtor: Sie können den letzten Gad Tempel betreten, den Tempel des Blutes.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 3 Dunkle Seelen gesammelt haben
- auf dem Lavaboden umhergelaufen sein
- 2 Dunkle Seelen gesammelt haben

Schatten-Level 8
Dunkle Seelen insgesamt = 83
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, das Reich der Lebenden verdunkelt

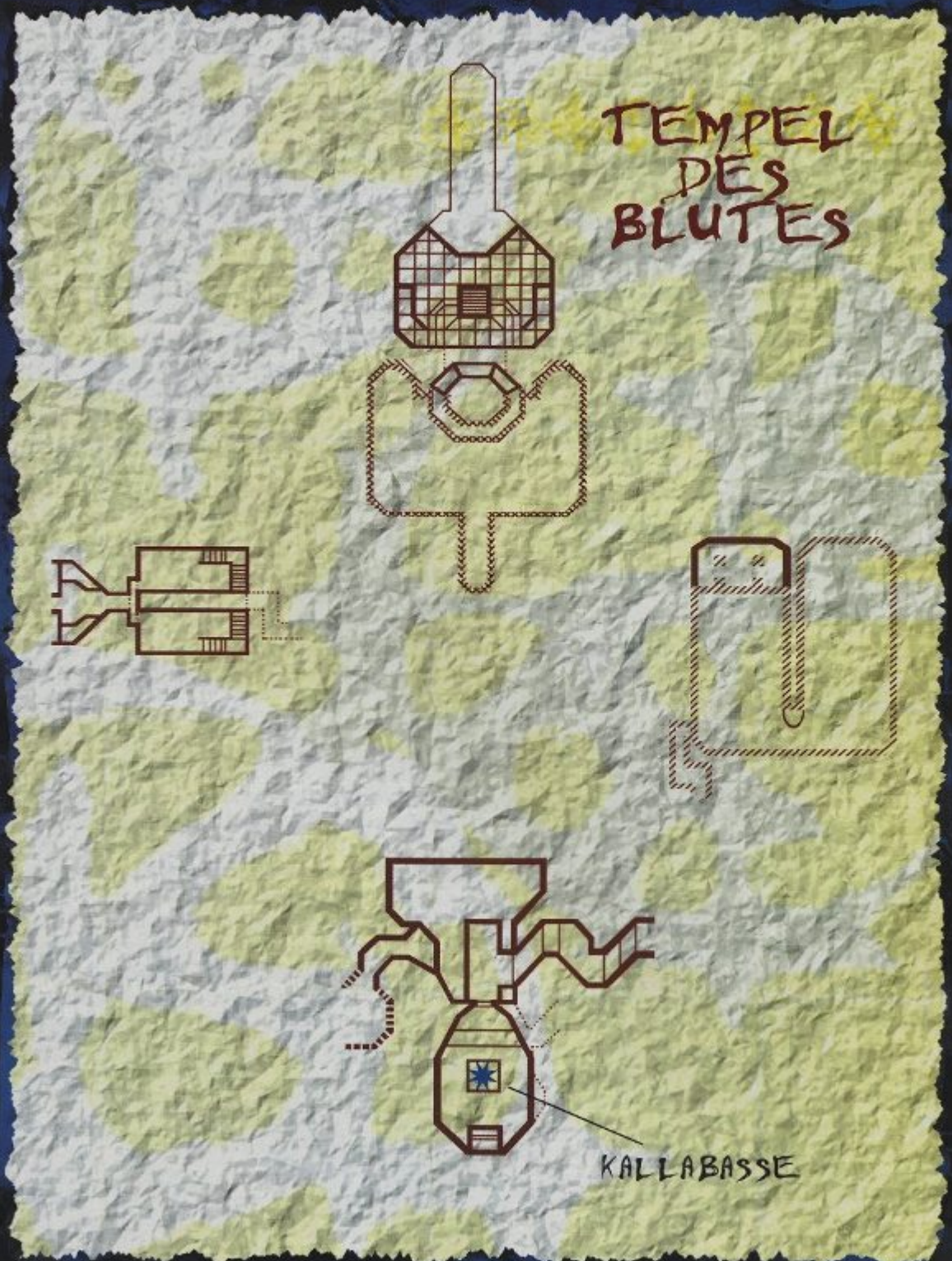
TIPS FROM THE SHADOWMASTERS

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

LAVADUKTE – Was einen bei den Lavadukten am meisten durcheinander bringt, ist die Tatsache, dass es zwei identische Lavamischräume gibt. Das sorgt immer mal wieder für ein Déjà vu!

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 8 – VORAUSSETZUNG: 71 DUNKLE SEELEN

TEMPLE OF BLOOD



TEMPLE OF BLOOD

TEMPEL DES BLUTES

Am Level 8-Sargtor in der Kammer der Prophezeiung vorbei kommen Sie in einen Bereich voller hervorstehender Steinplattformen, einem Schalter und einer Feuertür. Hinter der Feuertür befinden sich einige brauchbare Sachen und eine schlafende Schwester. Durch die Betätigung des Schalters senkt sich ein großer Steinkopf, wodurch gleichzeitig auch drei Schwestern geweckt werden. Wenn die Damen ausgeschaltet sind, begeben Sie sich zum versenkten Steinschädel: Im Inneren stehen Vasen herum, die mit nützlichen Gegenständen gefüllt sind. Halten Sie jetzt Ausschau nach dem zweiten Schalter rechts des noch stehenden Kopfes.

Ein paar Schritte weiter kommen Sie zum Tempel des Blutes, wo Sie nach dem letzten Teil des Gad suchen müssen: Nager. Gad Nager ermöglicht es Shadow Man unter der Lavaoberfläche zu schwimmen. So kann unser Held das Reich der Toten und die darin enthaltenen schrecklichen Wunder erreichen. Wenn Sie diesen Bereich das erste Mal betreten, ähnelt der Tempel des Blutes einem Alptraum aus dem Reich der Azteken, trotz des relativ hellen Erscheinungsbildes.

Wenn Sie nach unten schauen, fällt Ihnen die ungewöhnliche, diagonal verlaufende Sprunganordnung der Plattformen auf.

Sie sollten natürlich die Cadeaux an sich reißen. Es gibt aber auch zwei Türen, eine links und eine rechts des Eingangsbereiches. Zeigen Sie Mut zum Risiko und gehen Sie zunächst nach links. Hinter einer kreisenden Sense befinden sich zwei Flambeau-Türen. Benutzen Sie den Flambeau um die Türen aufzubrennen und gehen Sie hinein.

Denken Sie nicht weiter an das halbe Dutzend schlafender Schwestern, die in zusammengekauerter Körperhaltung umherschweben. Gehen Sie weiter, bis Sie die Trommel entdecken. Schlagen Sie kräftig auf die Hautbespannung und machen Sie sich auf einen Angriff der Schwestern gefasst. Halten Sie dann Ausschau nach der zweiten Flambeau-Tür, hinter der sich die zweite Trommel befindet. Dann betätigen Sie die Schalter links und rechts des im Käfig liegen-

den Govi. Daraufhin fallen zwei weitere große Köpfe nach unten: Nun können Sie die Vorsprünge (in der Nähe der Seiteneingänge) zu Ihrem Vorteil nutzen.

Folgen Sie dem Vorsprung auf der linken Seite des Bildschirms bis zu dem Bereich, wo der Kopf war. Im Inneren ist ein Raum mit schlafenden Schwestern – die können es kaum abwarten, dass Sie den Schalter betätigen! Dann setzt sich auch das Holzrad auf der anderen Seite des Raumes in Bewegung: Mit jeder Umdrehung öffnet es den Zugang zu den verschiedenen Eingängen. Der Ablauf ist ja bekannt: Aufspüren und Vernichten heißt die Devise bei den Schwestern (und dafür brauchbare Objekte erhalten)! Wenn Sie das Rad auf die „9 Uhr"-Position (wie bei einer Armbanduhr) drehen, erhalten Sie Zugang zu einem Kabäuschen, das mit lauter Schwestern gefüllt ist.

Gehen Sie in den darunterliegenden Raum, wo Sie auch noch ein paar Schwestern sehen, die unbedingt in Aktion treten wollen. Gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Rechten. Hier finden Sie einen Steinblock, den Sie aus dem Weg schieben können um somit tiefer in den Tempel vordringen zu können. Zu Ihrer Rechten ist ein Holzrad, zu Ihrer Linken ein Schalter. Sie vergessen zunächst den Schalter und gehen in den nächsten Raum.

Auf dem Weg dahin kommen Sie zum nächsten Schalter. Dieser aktiviert ein Seil, mit dem man zu einem Govi in einem Areal auf der anderen Seite gelangen kann. Kehren Sie jetzt zum Schalter zurück und drücken Sie ihn so lange, bis der Spalt so ausgerichtet ist, dass Sie wieder rauskommen können. Drehen Sie den Eingang nach oben um die Lebenskraft-Energie und die Schatten-Kräfte zu erhöhen. Drehen Sie noch ein

weiteres Mal um den Eingang zu Ihrer Rechten zu erreichen und gehen Sie die Rampe hoch. Was mit den Schwestern passiert, wissen Sie ja.

Jetzt betätigen Sie sämtliche Schalter an den Wänden und aktivieren so die Blutfälle auf den Stein-Monolithen. Gehen Sie wieder nach draußen und positionieren Sie das Rad so, dass es auf „sechs Uhr" steht und Sie genau in der Mitte hochlaufen können. Sie gehen jetzt wieder raus und wiederholen diese Methode für den Eingang auf der anderen Seite dieses Bereiches. Auf dieser Seite werden Sie mit der Kombination „Schwingende Hammer/Hochfahrende Plattform" konfrontiert. Egal wie Sie sich entscheiden, gelangen Sie unbedingt zur anderen Seite. Der einfachste Weg ist der, dass Sie zur sicheren Plattform auf der rechten Raumseite hochklettern.

OBTAINING GAD NAGER

DEN GAD NAGER BESCHAFFEN

In der Nähe der sinkenden Köpfe befindet sich auf der rechten Seite eine Tür. Bleiben Sie auf diesem Pfad bis zum Schalter am Ende. Wenn Sie ihn betätigen, schlägt der Hammer eine besondere Plattform in die richtige Position.

Sie springen runter und erforschen den Pfad rechts der neuerrichteten „Brücke" – so geht es in den Haupthof zurück. Sie bleiben auf der Brücke und gehen ganz am Ende nach links. Merken Sie sich die mit Inschrift versehenen Kalebasse-Steinplatten im Boden; sie sind später wichtig.

Sie suchen jetzt die Schalter zu Ihrer Linken und betätigen diese: Die Köpfe werden gesenkt, wodurch Sie größere Freiheiten in diesem labyrinthartigen Tempel haben. Sie haben jetzt sogar Zugang zum Höhleneingang, der zuvor von den Köpfen versperrt wurde. Gehen Sie wieder raus und betreten Sie den Tempel erneut. Diesmal geht es aber dorthin, wo die Köpfe vorher standen und durch den Höhleneingang. Dort begegnen Sie einem Level 9-Sargtor, das sich nur für Schattenmänner mit mindestens 95 Dunklen Seelen öffnet. Brennen Sie ansonsten die Flambeau-Tür mit dem Flambeau auf und nehmen Sie die wenigen Gegenstände mit. Gehen Sie an der nächsten Flambeau-Tür vorbei: Sie kommen schließlich in eine Sackgasse, die von einer mit Inschrift versehenen Steinplatte bedeckt wird.

IN DEN BESITZ DES DRITTEN GAD KOMMEN: NAGER

Gehen Sie vorerst zum Hauptraum zurück und bleiben Sie weiterhin auf dem aus beweglichen Köpfen und Lavaseen bestehenden Hindernis-kurs. Sie versuchen an den beweglichen Köpfen vorbeizukommen und wagen den schwierigen Sprung zum nächsten Schalter. Wenn das geschafft ist (man braucht meistens mehrere Anläufe), gehen Sie weiter zum Augen-Tor.

Auf der anderen Seite des Tores sehen Sie Lava und einen Satz bedrohlicher Klingen. Sie springen zur Plattform bei den Klingen hinüber, hüpfen hoch und halten sich am Vorsprung fest. Trotz der Zwischenräume zwischen den Klingen können Sie über die Spalten hinwegklettern. Passen Sie einfach auf, dass Sie von den Klingen nicht erwischt werden.

OBTAINING GAD NAGER

DEN GAD NAGER BESCHAFFEN

Sie steigen danach ab und sausen am Kopf vorbei. Auf der anderen Seite werden Sie von Schwestern und Metallspitzen erwartet – achten Sie also darauf, wo Sie hintreten. Das Augen-Tor zu Ihrer Linken führt Sie in einen Raum mit kreisenden Klingen. Es ist nicht ratsam, von Klinge zu Klinge zu springen um ans andere Ende zu gelangen. Gehen Sie stattdessen weiter den Flur entlang und drücken Sie den Schalter, der ein Drahtseil aktiviert. Damit kommt man gefahrlos auf die andere Seite.

Dadurch werden aber auch ein paar Schwestern wach, Vorsicht ist geboten!

Im nächsten Raum befinden sich Schwestern, ein Augen-Tor, passierbare Lava sowie einige Blutfälle. Wer über die Lava läuft, findet einen Govi. Sobald Sie zurückkehren, werden Sie bemerken, dass weitere Pfade von der Lava wegführen.

Im Reich der Toten scheinen ein paar tüchtige Architekten am Werk gewesen zu sein! Nehmen Sie vorerst den Lavapfad zum nächsten Bereich. Dort kommen Sie in einem Lavasee-Bereich wieder raus und finden hinter sich einen Schalter. Wenn der betätigt wird, wird der Nager-Mechanismus nach und nach herabgelassen.

Nehmen Sie sich vor der fetten Schwester in Acht – sie wacht auf, sobald Sie den Schalter drücken! Außerdem sollte man daran denken, dass sich diese Plattformen nach unten bewegen, sobald sie betreten werden. Da heißt es schnell sein!

Wenn alle Schalter aktiviert sind, gehen Sie nach oben und holen sich Ihren Preis ab. Sie sind jetzt im Besitz des Nager: Er macht es möglich, dass Shadow Man im Reich der Toten in Seen voll brennender Flüssigkeit tauchen kann.

Sie stehen nun kurz vor der größten Herausforderung im Reich der Toten! Bevor Sie sich der Gefahr aber stellen, sollten Sie alle Extras einsammeln. Hier liegt noch einiges herum: Unzählige Govi und jede Menge Cadeaux warten! Sobald Sie in diesem Bereich fertig sind, durchsuchen Sie die Lavaseen im Reich der Toten, die Sie zuvor nicht betreten konnten.

IN DIESEM BEREICH SOLLTEN SIE:

- 1 leicht zugängliche Dunkle Seele gesammelt haben
- 1 Dunkle Seele oberhalb der Blutfälle gesammelt haben
- 1 Dunkle Seele gegenüber dem Eingang zum Gad Nager-Raum gesammelt haben
- den Gad-Raum betreten und den Schalter betätigt haben, in den Besitz des Gad Nager gekommen sein
- in Lavaseen eingetaucht sein
3 Dunkle Seelen gesammelt haben

Schatten-Level 8
Dunkle Seelen insgesamt = 89
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

CLEAN UP PHASE 3

DAS GROSSE AUFRÄUMEN (3)

DUNKLE SEELEN „AUFRÄUMEN", STUFE DREI

Wenn Sie im Nager-Tempel alles erledigt haben, heißt es nochmal „Govi aufräumen"! Erforschen Sie die Bereiche, die Ihnen wegen der fehlenden Voodoo-Kräfte nicht zugänglich waren. Versuchen Sie so viele Govi und Cadeaux wie möglich zu finden.

Im Reich der Toten – Wüstes Land, Tempel des Lebens: Ein Govi liegt gegenüber dem Hintereingang.

Im Reich der Toten – Tempel des Feuers (Toucher): Ein Govi wartet in der Lava hinter dem Zikkurat. Ein weiterer Govi gehört Ihnen, wenn sie die Lava ablassen und den Baton benutzen.

Im Reich der Toten – Asyl, Lavadukte: Drei Govi liegen in den heißen Lavagruben. Damit sollten Sie jetzt Schatten-Level 9 erreichen! Ein weiterer Govi ist hinter der schwimmenden Lava.

Mit dem Schatten-Level 9 müssen Sie sich erneut auf die Pfade der Schatten begeben um das zuvor unzugängliche Level 9-Sargtor zu finden. Zeigen Sie der Welt, wer der wahre Herr im Reich der Toten ist und gehen Sie einfach rein ...

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 7 Dunkle Seelen auf verschiedenen Leveln gesammelt haben
- Schatten-Level 9 erreicht haben (95 Dunkle Seelen)

Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 96
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

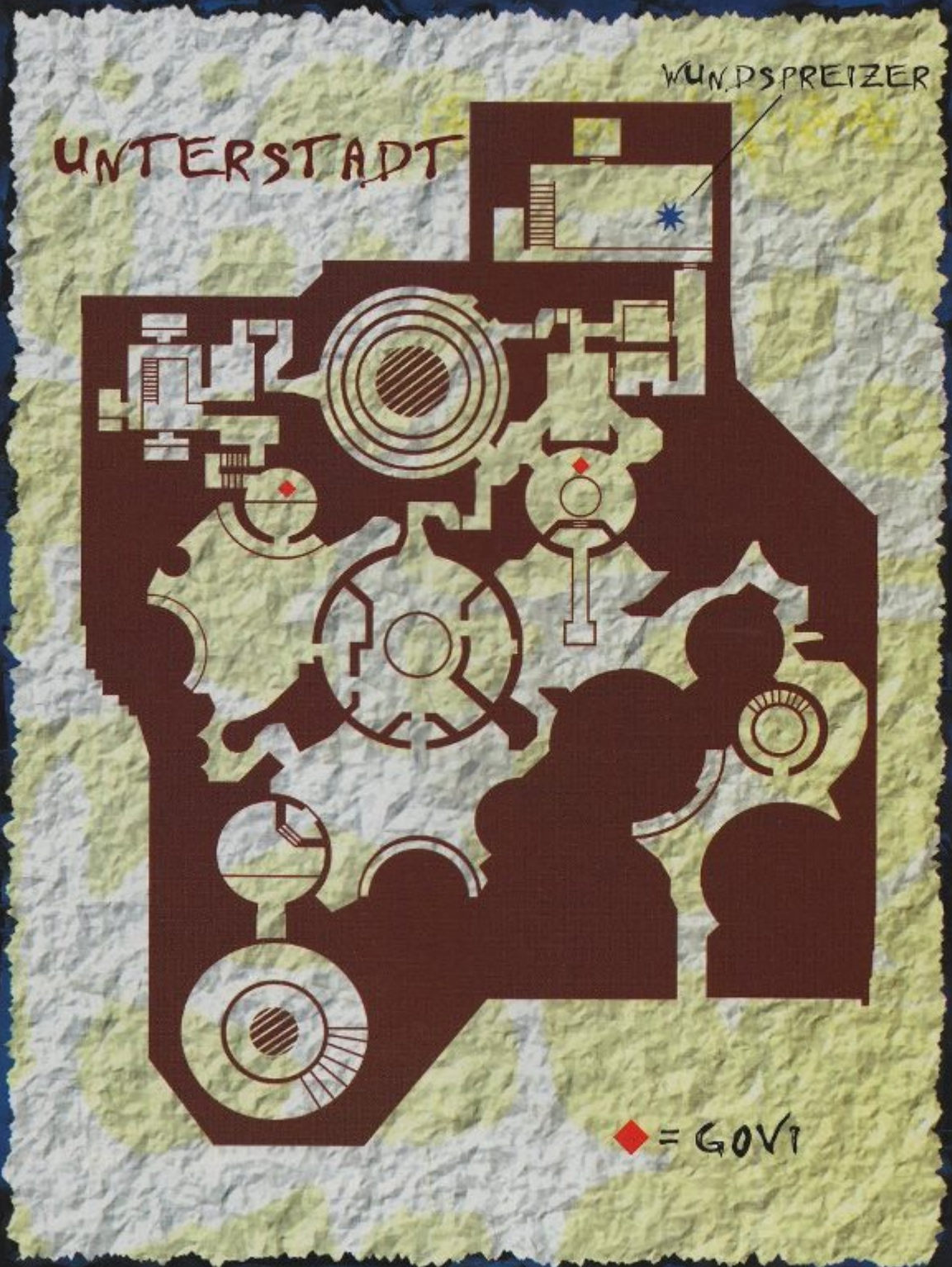
ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE
(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Die Hintergrundmusik in den Spielzimmern wurde hauptsächlich auf einem Kinder-Xylophon gespielt.

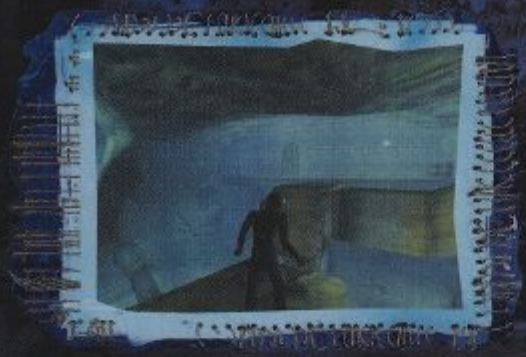
ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE
(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Der Hintergrund-Sound für den Londoner Untergrund enthält Elemente der traditionellen Komposition „English Country Garden".

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 9 – VORAUSSETZUNG: 95 DUNKLE SEELEN



UNDERCITY UNTERSTADT



Wenn Sie genügend Govi gesammelt haben um Schatten-Level 9 zu erreichen (= 95 Dunkle Seelen), sollten Sie zur Kammer der Prophezeiung zurückkehren und das dort vorhandene Level 9-Sargtor öffnen. Sie gelangen dadurch zur Asyl-Unterstadt.

In diesem Level können Sie insgesamt drei Dunkle Seelen finden. Für Sie ist es aber viel wichtiger, den dritten Wundspreizer zu ergattern, damit Sie Jacks Schisma-Tor öffnen können. Der Wundspreizer kann in der zweiten großen Turbinen-Kammer mit den rotierenden Plattformen gefunden werden.

Betreten Sie diese Kammer durch den Tunnel aus der ersten Turbinen-Kammer. Nehmen Sie den ersten Ausgang auf der rechten Seite. Durch den Tunnel geht es zu einer Linkskurve. Sie sollten

nun in einem Kontrollraum stehen, den Sie durch die Tür verlassen. Weiter geht es nach links, durch eine große Tür und direkt ins Wundspreizer-Areal.

Hier können drei Dunkle Seelen gefunden werden. Hinter dem Stacheldraht im runden Turm geht es zuerst zum „Teddy Bär-Memorial" rechts. Sie erreichen die erste Seele durch die Tunnel unter den rotierenden Klingen in der zweiten Turbinen-Kammer. Auf der Jagd nach der zweiten Dunklen Seele kommen Sie erneut durch den Gang zur zweiten Turbinen-Kammer.

Diesmal nehmen Sie den linken Ausgang und laufen durch die „Kathedrale". Von hier aus kommen Sie zu einem runden Raum mit einem

Govi. Die dritte Seele sollte einfach zu finden sein – Sie steckt in der Echtform am Ende des Levels.

Ab diesem Punkt können Sie das Spiel rein technisch zu Ende bringen (eigentlich schon in dem Moment, wo Sie Level 9 erreicht haben und im Besitz des dritten Wundspreizers sind); Sie sollten unterwegs aber noch einige Dunkle Seelen einsammeln.

UNDERCITY
UNTERSTADT

Kehren Sie zur Kathedrale des Schmerzes zurück und finden Sie Jacks Schisma-Tor. Den Wundspreizer stecken Sie schnell tief in den Brustkorb der aufgehängten Leiche! Shadow Man, halten Sie Ihr Ticket bereit – jetzt geht's ab in Londons U-Bahn-Netz (den „Untergrund")!

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- den dritten Wundspreizer gesammelt haben
- 3 Dunkle Seelen gesammelt haben

Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 99
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

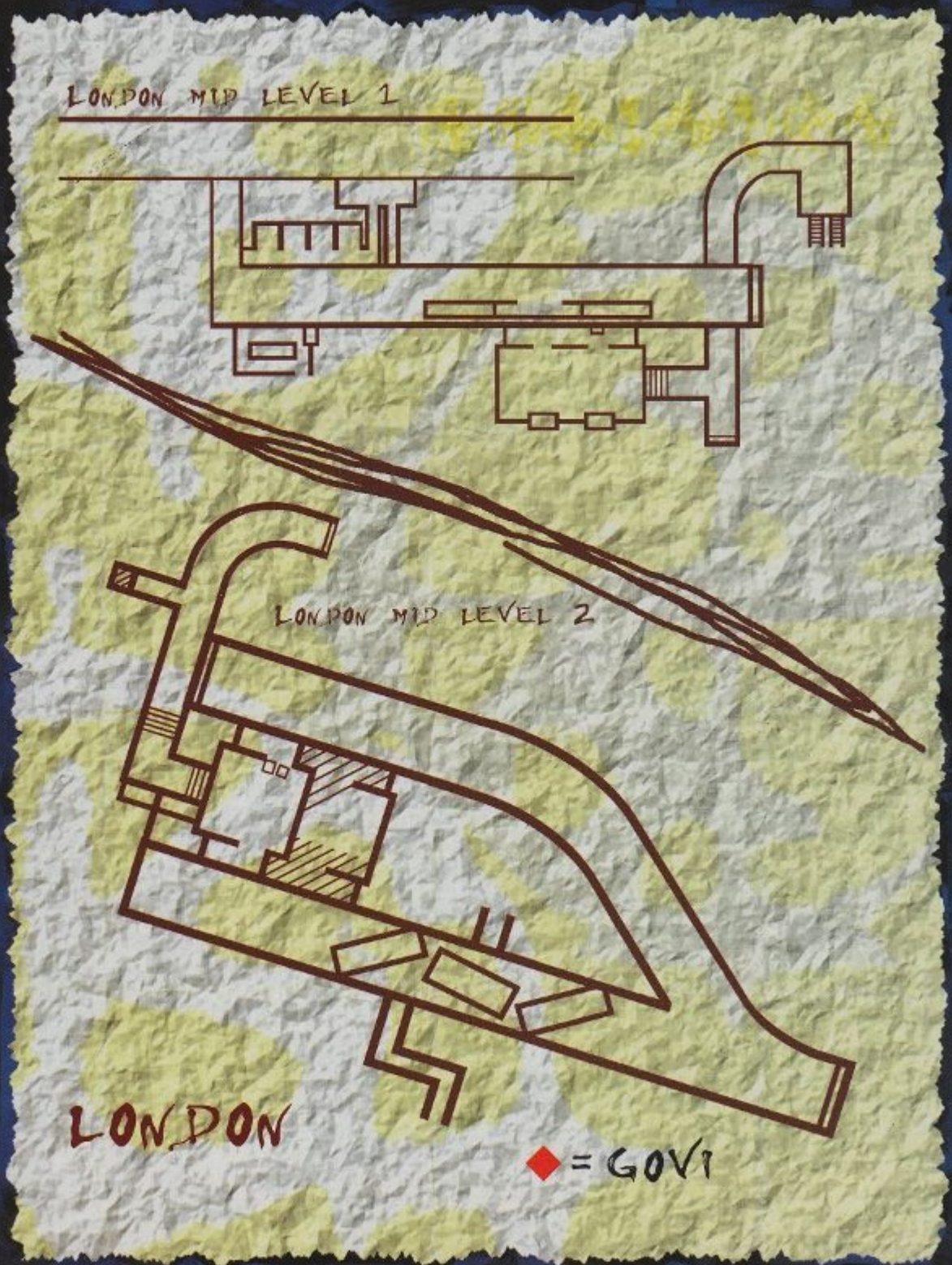
TIPS FROM THE SHADOWMASTER
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

SEITWÄRTS BEWEGEN – Die meisten Feinde greifen augenblicklich an, sobald sie Shadow Man sehen.
Sie wollen sich doch sicher nicht schlachten lassen, oder? Dann versuchen Sie doch einmal, sich im Kreis seitwärts zu bewegen. Die Schnellmerker scheinen mit diesem Manöver nicht so recht klarzukommen.

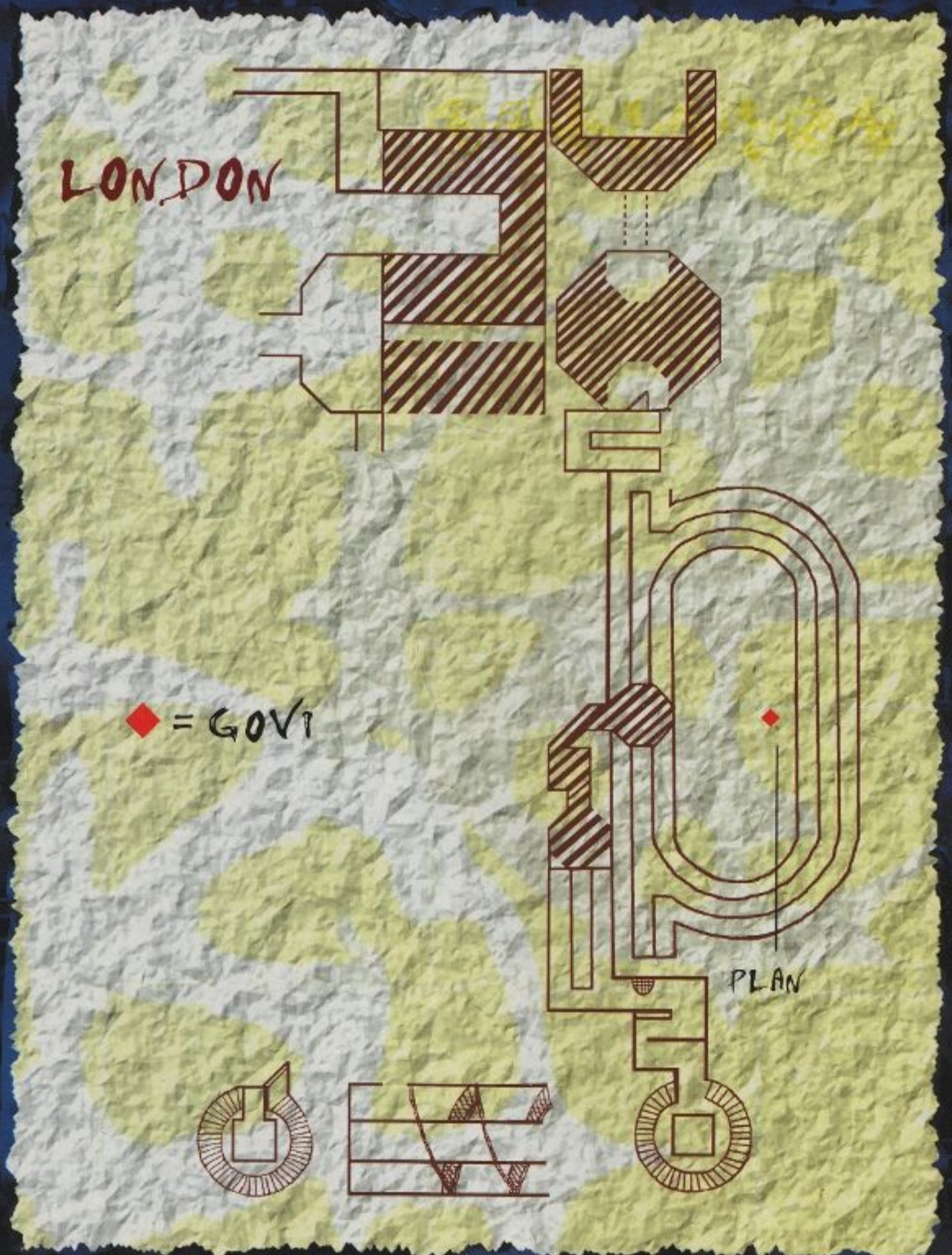
ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE
(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Lesen Sie Netties Akte sorgfältig durch. Sie enthält Hinweise darauf, was möglicherweise nach Shadow Man kommt!

LONDON

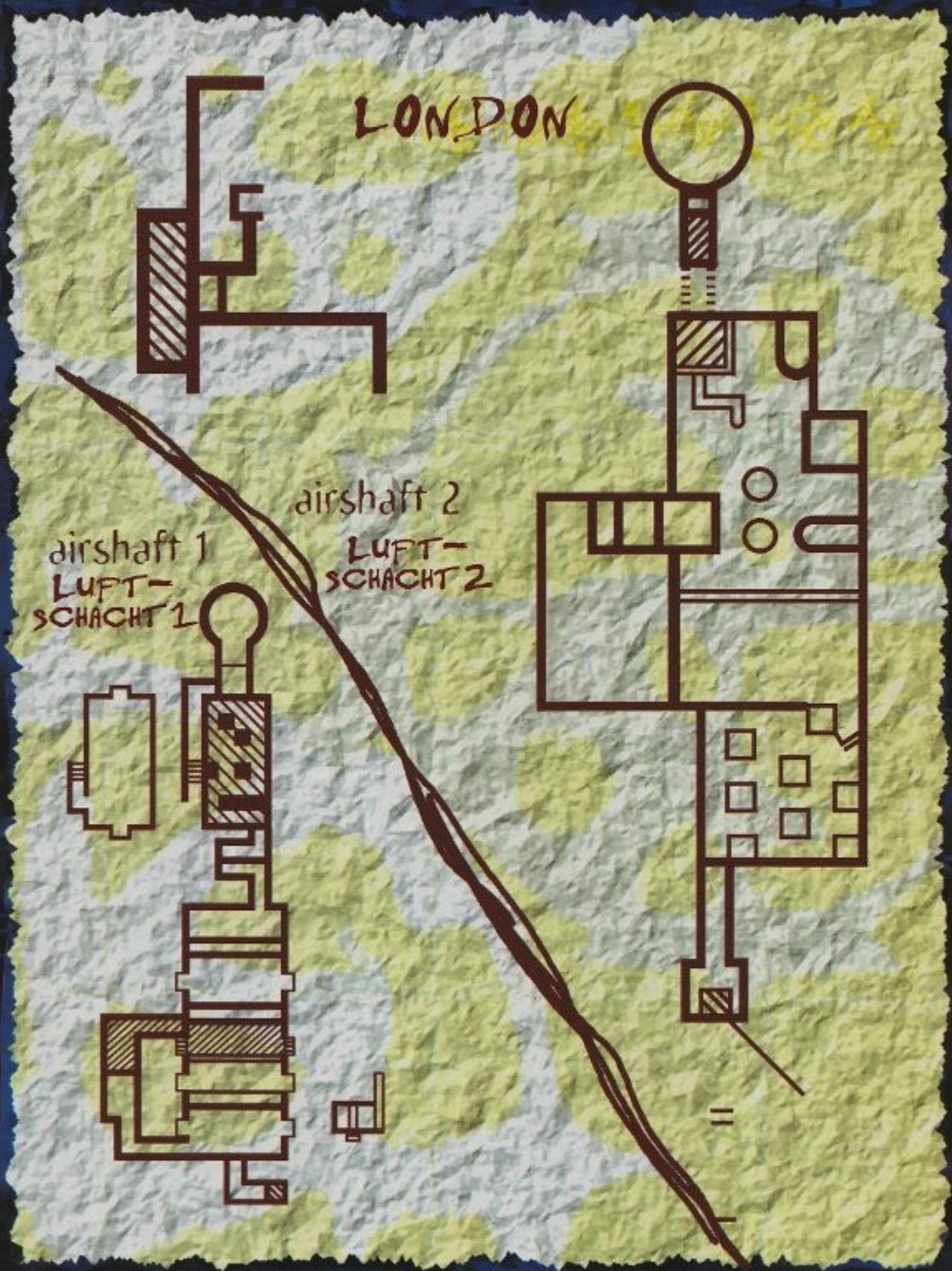


LONDON



LONDON

LONDON



ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 9
VORAUSSETZUNG: 95 DUNKLE SEELEN

Um in Londons Untergrund vorzudringen müssen Sie zunächst die Kathedrale des Schmerzes besuchen. Dort stecken Sie den Wundspreizer in Jacks Shisma-Tor.

Sobald Sie in Jacks Zimmer ankommen und sich dort auf seinem Schreibtisch umschauen, finden Sie Jacks Tagebuch. Es enthält zahlreiche Informationen, die einen Einblick in die Geheimnisse im Reich der Toten gewähren.

Auch die Funktionsweise des Maschinenblocks wird dort näher erläutert.

Gehen Sie durch die kleine Tür, bis Sie zu einem Abwasserkanal kommen. Unter der Wasseroberfläche befindet sich ein Tunnel, der zu einem weiteren Abwasserkanal führt. Folgen Sie ihm bis zu einem mit Ratten verseuchten Bereich. Von dort aus gelangt man zu einer riesigen Wendeltreppe.

Gehen Sie weiter bis zu einem Ort, der wie ein U-Bahnhof aussieht: Es ist tatsächlich die Down Street-Station in London.

Machen Sie sich auf eine Attacke der Hunde gefasst, die Ihnen hinter den Toiletten auflauern. Entledigen Sie sich der Tiere und gehen Sie weiter zu einem heruntergekommenen Zug, der außer Betrieb ist. Nehmen Sie die Cadeaux mit und halten Sie Ausschau nach dem Ausgang am anderen Ende. Hier unten ist es stockdunkel. Vielleicht sollten Sie die Umgebung mit der Taschenlampe erleuchten, die Sie bestimmt in Milton Pikes Bereich gefunden haben (kleiner Hinweis!). Einige Meter weiter befindet sich eine Tür. Sie gehen hindurch und bleiben auf dem Pfad zu Ihrer Linken. So erreichen Sie schließlich

eine große Holzkiste. Schiebt man diese zur Seite, kommt ein Geheimgang zum Vorschein.

Ganz in der Nähe befinden sich einige Munitionsfässer. Nehmen Sie mit, was Sie brauchen, und betreten Sie den Gang mit den Holzkisten. Nach einiger Zeit erreicht Shadow

Man einen zylindrischen Turm. Im Inneren sehen ist eine Art Podest, in dessen Mitte sich ein quadratisches Loch befindet. Seien Sie doch so gut und klettern Sie hinein. Hier stehen Ihnen, wie immer, mehrere Optionen zur Auswahl: Zu Ihrer Rechten ist ein Pfad, der nach unten führt. Geradeaus hingegen ist ein eingezäunter Weg, der einstürzt, sobald Sie ihn betreten. Dann stürzen Sie mitten in ein Rudel angriffslustiger Hunde! Sie schießen was das Zeug hält und gehen durch die Tür in der hinteren rechten Ecke. Diese führt zu dem Pfad, den Sie zuvor außer Acht gelassen hatten. Da Sie jetzt den richtigen Pfad zur anderen Seite sehen, sollten Sie sich tunlichst beeilen. Springen Sie an den Hunden vorbei, die im Mini-Wassergraben sitzen, und weiter zum nächsten wassergefüllten Gang.

Sie hüpfen ins Wasser und tauchen, bis eine geeignete Stelle zum Auftauchen erscheint. Klettern Sie raus und betätigen Sie den Schalter. Eine Tür geht auf, die von einem Hund aus dem Reich der Toten bewacht wird. Erteilen Sie dem Köter eine Lektion und gehen Sie durch die Tür mit der Aufschrift „BETRETEN VERBOTEN". Da es sich hier um einen Fahrstuhl handelt, sollten Sie sich umdrehen und den Knopf betätigen.

Beim Aussteigen sehen Sie einen Bereich, der Ähnlichkeit mit den U-Bahnschächten hat, in denen kürzlich nach Gegenständen gesucht wurde. Lassen Sie sich aber nicht beirren – es ist ein völlig neuer Bereich! Links und rechts von Ihnen befinden sich gestapelte Holzkisten, die zersplittern, wenn man auf sie schießt. Sie zerschießen die Kisten zu Ihrer Rechten und sammeln die Cadeaux im Zug ein. Nun räumen Sie jetzt den linken Weg frei und folgen dem Zugtunnel. Nach kurzer Zeit erreicht Shadow Man einen mit Brettern zugenagelten Pfad. Sie ignorieren diesen zunächst und gehen weiter. Wer die Augen offen hält, findet weiter hinten ein paar nützliche Gegenstände.

Nun zurück zum zugenagelten Bereich und durch die Öffnung: Steigen Sie in den Zug und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Tür auf der anderen Seite führt zu einer weiteren zu ihrer Linken: Dahinter befindet sich noch ein zylindrischer Turm.

Sie kommen Ihren Pflichten nach und steigen durch das Loch in einen gemütlichen Bereich voller Fliegen und Ratten hinab. Zeit zum Schwimmen: Wenn Sie aus der Brühe wieder rauskommen, befinden Sie sich in einem Bereich, der stark an die Käfigpfade erinnern dürfte. Folgen Sie Ihrem Forscherdrang, aber haben Sie mit den Höllenhunden kein Mitleid. Sie klettern die Wand an der Rampe entlang und weiter zur nächsten Ebene. Nun auf das Rohr und anschließend auf den nächsten Vorsprung, der zu den gestapelten Kisten auf der anderen Seite des Raumes führt. Springen Sie erneut auf eine Holzkiste und gehen Sie durch die Tür. Zuerst sollten sie das Rudel Hunde wegpusten und dann nach der verschlossenen Tür Ausschau halten. Wenn sie aufgeschossen ist, geht es weiter.

Suchen Sie einen weiteren zugenagelten Eingang. (Sie wissen ja, was zu tun ist!) Die nächste Tür ist wieder ein Aufzug, den man vom gegenüberliegenden Ausgang verlassen kann. Sie haben wieder die Qual der Wahl! Wir wollen es Ihnen einfach machen und unterbreiten Ihnen diesen Vorschlag: Gehen Sie geradeaus und betätigen Sie den Schalter. Sie können jetzt entweder durch die Tür links vom Schalter gehen oder den Pfad links des Eingangs einschlagen. Dieser Pfad würde Ihnen ein Duell mit angriffslustigen Hunden bescheren, nehmen Sie also den Pfad links des Schalters.

Über die Brücke erreicht man einen weiteren Raum, der mit verschleierten Leichen und Fliegen gefüllt ist. Der Raum dahinter führt zu einem Schlafzimmer, in dem sich wieder ein Kadaver unter einem Leichentuch befindet. Im folgenden Bereich können Sie einen Akkumulator einsammeln. Sie Glückspilz!

Gehen Sie weiter auf dem Steg, wo sich wieder die Frage des Weges stellt: Entweder gewinnt der Aufzug zu ihrer Linken oder die ekelhaftgrüne Brühe, die einen Pool darstellen soll! Wenn Sie sich für den grünen Pool entscheiden, halten Sie sich bitte von den kreisenden Messern fern.

Aufmerksame Gemüter werden natürlich den Tunnel auf der linken Seite bemerkt haben. Dort befindet sich ein Schalter, der die kreisenden Messer ausschaltet!

Gehen Sie wieder raus und nehmen Sie entweder den Fahrstuhl oder den Tunnel am anderen Ende des Pools. Wir raten zum Tunnel am Ende des Pools: Schwimmen Sie geradeaus um in einem anderen Gang wieder aufzutauchen. Wenn Sie jetzt durch die nächste Tür gehen, steht Ihnen Jack the Ripper direkt gegenüber.

Dieser gemeingefährliche Typ schnellt in regelmäßigen Abständen immer wieder von der Decke herunter und deckt Sie mit Hieben ein. Diese Angriffs-Methode geht Ihnen sehr schnell auf den Wecker ... Um ihn zu bezwingen muss man sich an das Timing seiner Angriffe gewöhnen. Rückwärtsspringen und seitliches

Abrollen können dazu beitragen sich dieses Ekelpaket vom Hals zu halten. Für Ihre eigenen Angriffe sollten Sie den Baton einsetzen, da die Schattenwaffe nicht mächtig genug ist ihn ein für alle Mal auszuschalten.

Dieser Kampf sollte so schnell wie möglich beendet werden. Attackieren Sie ihn immer wieder mit dem Baton. Wenn Sie sehen, dass er sich in seine wahre Gestalt verwandelt, haben Sie es bald geschafft!

Wenn Jack irgendwann in die Knie geht, töten Sie ihn mit der Schattenwaffe endgültig. Ihre Bemühungen werden mit einem Prisma und einer weiteren Dunklen Seele belohnt.

Suchen Sie nun weiter, bis Sie das Seelen-Tor gefunden haben. Hinweise und Informationen dazu gibt es in Jacks Tagebuch. Sie stecken das Prisma in das Podest und betreten die merkwürdige Apparatur. Ihr Auftrag ist nun erfolgreich abgeschlossen. Wenn Sie zurückkehren, befinden Sie sich im Dunklen Motor des Asyls. Das ist ein Bereich, den Sie vorher noch nicht zu Gesicht bekommen haben.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- Jacks Tagebuch gesammelt haben
- Jack besiegt und ihm seine Dunkle Seele und sein Prisma abgenommen haben
- das Seelen-Tor mit Hilfe des Prismas geöffnet haben

Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 100
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

TIPS FROM THE SHADOWMASTER
(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

MILTON T. PIKE – Aus irgendeinem Grund kann es Milton nicht ausstehen, sich in Ihrer Nähe aufzuhalten. Nutzen Sie diesen seltsamen Tick zu Ihrem Vorteil. (Hat Shadow Man etwa Mundgeruch? Wir werden es zum Glück nicht erfahren ...)

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE
(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Das Design des Londoner Untergrund-Levels basiert tatsächlich auf der nicht mehr benutzten Down Street-Station in London. Down Street wurde 1938 geschlossen und im 2. Weltkrieg von Winston Churchill als „War Room" (Kommando-Zentrale) genutzt. Die hilfsbereiten Leute bei London Transport ließen uns die Station besuchen und gaben uns außerdem einen riesigen Stapel Unterlagen mit. So konnten wir alles in diesem Level so authentisch wie möglich nachstellen. Sogar die Karte des Schienennetzes an den Wänden ist die echte Karte von 1937 ...

ENGINE BLOCK 2

MASCHINENBLOCK 2

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 9
VORAUSSETZUNG: 95 DUNKLE SEELEN

Sobald Sie in diesem Bereich ankommen, sehen Sie rechts eine Tür. Sie laufen die Rampe runter, töten die auflauernden Heckenschützen und suchen zu Ihrer Linken das Schloss. Dies wiederum öffnet die Tür aus der zweiten Zeile. Hinter dem Schloss selbst befindet sich eine weitere Tür, die zu diesem Zeitpunkt nicht geöffnet werden kann. Auf der rechten Seite der Rampe ist noch ein Bereich mit einer verschlossenen Tür. Springen Sie jetzt auf die Tür bei der Rampe zu.

Sie befinden sich nun in einem großen eingezäunten Areal. Machen Sie den Heckenschützen unschädlich und betätigen Sie das Schloss um die Tür daneben zu öffnen. Diese führt lediglich zu Ihrem Ausgangspunkt zurück; die Mühe lohnt sich also nicht. Gehen Sie stattdessen zu den brennenden Rohren zu Ihrer Rechten.

Die Rohre führen zu ein paar Heckenschützen und einem Tunnel. Der bringt Sie zu einem Tor (links) und einem Pfad (rechts). Nehmen Sie den rechten Pfad zum nächsten Raum. Sie finden sich nun auf einem Käfig wieder, in dem sich eine Bestie in ihrer Echtform befindet.

Knallen Sie die Heckenschützen ab und betätigen Sie den Schalter. Dem Ungeheuer, das aus dem Käfig auf Sie zustürmt, wird ein schnelles Ende bereitet. Sie reißen nun die Dunkle Seele an sich und suchen nach weiteren brauchbaren Gegenständen. Anschließend geht es durch die Tür auf der anderen Seite. Hier werden Sie bereits von anderen Genossen erwartet. Denken Sie daran, dass sich der Baton vorzüglich dazu eignet, diese Typen schnell zu erledigen.

Wenn die nächste Echtform besiegt ist, geht es durch die Tür, zu der eine kleine Rampe hinführt. Hier treffen Sie einen weiteren „Big-Boy" und eine Heckenschützen-Truppe. Folgen Sie den Rohren bis zum Eingang nahe der Decke. Im hell erleuchteten Raum sehen Sie links eine verschlossene und rechts eine geöffnete Tür. Der rechte Raum ist der Kontrollraum Nr. 2 des Maschinenblocks. Werfen Sie nochmal einen Blick auf Jacks Tagebuch! Diesmal lautet die Zahlenfolge 1, 2, 4. Benutzen Sie hierfür Jacks Schlüssel. Dadurch kommt Kolben Nr. 2 zum Stillstand, und Sie sollten den Maschinenblock-Raum verlassen.

Machen Sie sich jetzt auf den Weg zur Mordant Street in Queens und lernen Sie Avery Marx, den Massen- und Vogelmörder kennen. Packen Sie Ihre Sachen ein und begeben Sie sich wieder zur Kathedrale des Schmerzes.

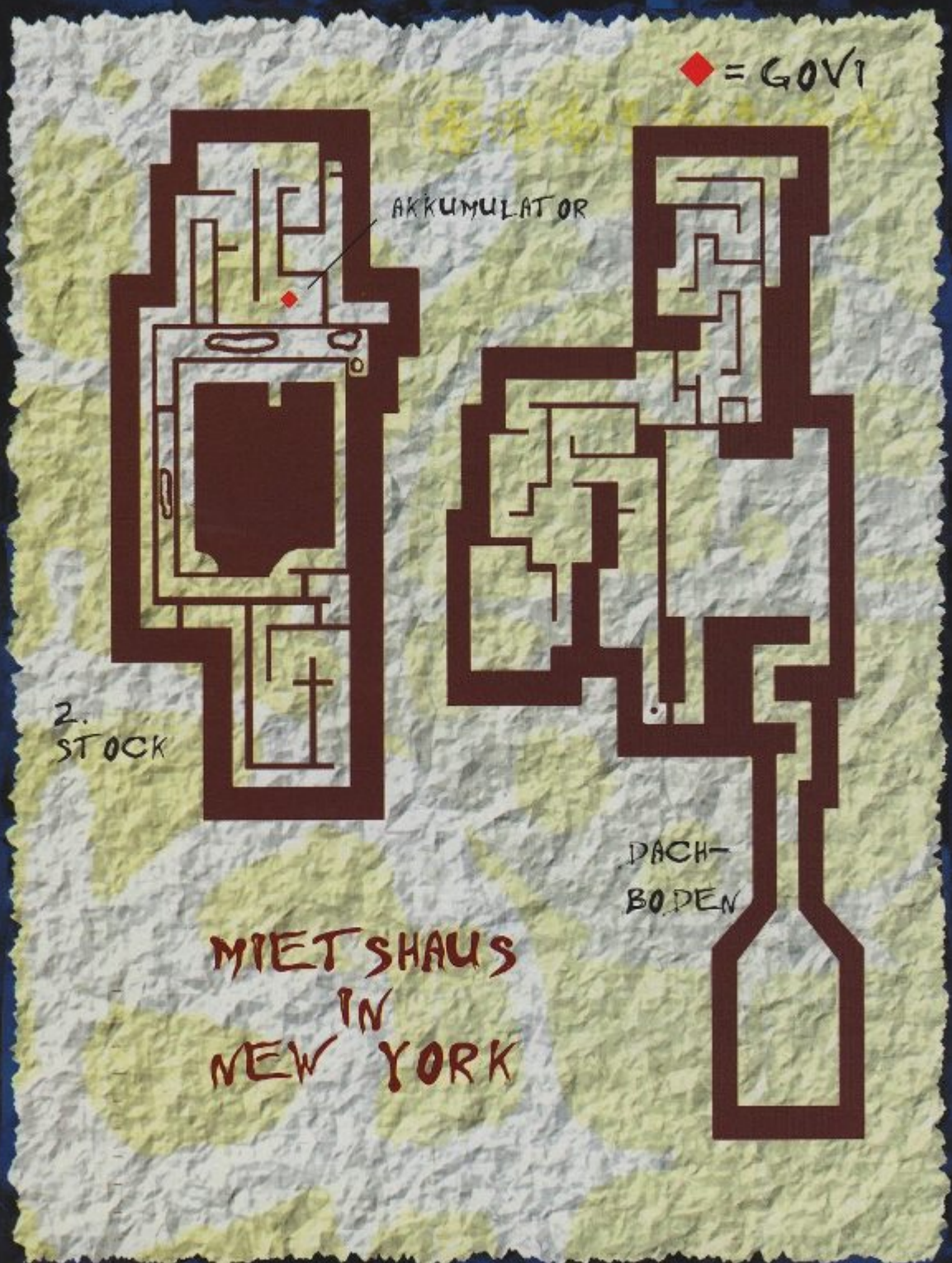
IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 3 Dunkle Seelen gesammelt haben
- den zweiten Motorkolben mit der Zahlenkombination 1, 2, 4 zum Stillstand gebracht haben

Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 103
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

ERSTE BEGEGNUNG – SCHATTEN-LEVEL 9 – VORAUSSETZUNG: 95 DUNKLE SEELEN

QUEENS, NY



QUEENS, NY

Dies ist wohl das gruseligste Level des gesamten Spiels. Shadow Man muss ein baufälliges Mietshaus in Queens, New York, nach Avery

Marx (dem Vogelmörder) durchsuchen. Im gesamten Gebäude liegen Leichen herum – da sollten Sie sich nicht wundern, wenn es Ihnen die Sprache verschlägt!

Zur Begrüßung wird Ihr neuer Freund ein paar nette Worte für Sie finden. Doch dann verschwindet er blitzschnell an einen unbekannten Ort.

Das Mietshaus hat unzählige Flure und Türen: Zunächst sollten Sie sich damit begnügen jeden Winkel des Hauses zu durchsuchen. Wenn sich Marx ab und zu blicken lässt, zeigen Sie ihm Ihre Verehrung mit einer Ladung Blei.

Es stimmt tatsächlich, Ihre Waffen sind jetzt voll einsatzfähig. Nutzen Sie diese Tatsache zu Ihrem Vorteil – schießen sie auf ihn bei jeder Gelegenheit, die sich bietet. Sie finden schließlich einen Schalter, der den Fahrstuhl in Bewegung setzt. Er fährt zu mehreren Cadeaux sowie einigen versteckten Tunneln. Dieses Level ist aber längst nicht so umfangreich oder schwierig wie Jacks Level.

QUEENS, NY

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- **den Wundspreizer benutzt haben um das Schisma-Tor von Avery zu öffnen**
- **das Avery-Level betreten und und ihn besiegt haben, seine Dunkle Seele und sein Prisma mitgenommen haben**
- **das Seelen-Tor mit Hilfe des Prismas eröffnet haben**

Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 104
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

Halten Sie den Baton und die Schattenwaffe stets parat, damit Sie Avery bei jedem Auftauchen wegpusten können. Sollte er in einer grünen Rauchwolke verschwinden, suchen Sie ihn, bis Sie ihn gefunden haben. Das wird oft wiederholt: Nehmen Sie ihn mit dem Baton ins Visier und bearbeiten Sie ihn mit der Schattenwaffe, sobald er umkippt. Schnappen Sie sich das Prisma und die Dunkle Seele, die er hinterlässt, und folgen Sie der Tür links des Seelen-Tores. Sie schieben das Prisma hinein und begeben sich durch das Tor, das zu diesem Zeitpunkt aktiviert ist.

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

TOD – Denken Sie daran, dass der Tod manchmal eine schnellere Transportmethode ist. Schließlich muss es doch auch ein paar Vorteile mit sich bringen, ein Unsterblicher Voodoo-Krieger zu sein, oder?

TIPS FROM THE SHADOWMASTER

(DIE TIPPS DER SCHATTENMEISTER)

AVERY MARX & MARCO CRUZ – Bei Avery und Marco reizt es Sie möglicherweise es mit der Rambo-Methode zu versuchen … Aber der Klügere bleibt in Deckung und lässt ein paar gutplatzierte Schattensalven los. Ehrlich, es braucht Ihnen nicht peinlich zu sein, sich wie ein memmenhafter kleiner Waschlappen zu verhalten.

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 9
VORAUSSETZUNG: 95 DUNKLE SEELEN

Auf der anderen Seite sollten Sie die Heckenschützen ausschalten, die Ihnen auflauern. Nun wird der Schalter gesucht, der die Tür auf der anderen Raumseite öffnet. Führen Sie hier einen diagonalen Sprung von der Brücke zum Drahtseil aus. Links und rechts der Brücke befindet sich jeweils eine verschlossene Tür, um die Sie sich jetzt aber nicht kümmern sollten. Wenn Sie sich hinübergezogen haben, führt der linke Pfad zu ein paar Fässern. Auf dem rechten geht's zur Action: Bereiten Sie sich schon mal seelisch darauf vor ein paar Big Boys zu beseitigen! Tun Sie sich selber einen Gefallen und erledigen Sie von diesem Standpunkt aus alle potentiellen Schädlinge.

Danach geht's weiter auf die untere Ebene. Holen Sie schnell Jacks Schlüssel hervor: Damit kann man gleich zwei riesige Echtformen aufschließen! Müssen Sie Ihre Schatten-Kräfte auftanken? Dann finden Sie auf der Struktur, auf der das Schloss ist, einige Fässer. Sie besiegen die Kinder und gehen an weiteren Türen vorbei zu einem langen Flur.

Von hier aus können Sie die Seelenkanäle von beiden Seiten des Käfigweges aus sehen. Am unteren Ende, auf der rechten Seite, findet sich ein Tunnel, in den Sie hineinklettern können.

Wenn Sie dem Tunnel in den nächsten Bereich folgen, finden Sie einige der bereits bekanten großen Türen. Außerdem gibt es hier eine geschlossene und eine offene Tür – letztere führt zum Kolbenraum Nr. 3.

Werfen Sie einen kurzen Blick auf Jacks Tagebuch und suchen Sie nach dem Kontroll-Code. Oder lassen Sie es bleiben und lesen Sie einfach den nächsten Satz: Die Reihenfolge lautet 3, 1, 2 (Mogler!). Benutzen Sie Jacks Schlüssel um den Schalter zu betätigen. Es ist Ihnen nun gelungen auch den dritten Kolben im Motorraum zum Stillstand zu bringen.

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 2 Dunkle Seelen aus Echtformen gesammelt haben
- den dritten Kolben mit der Kombination 3, 1, 2 zum Stillstand gebracht haben

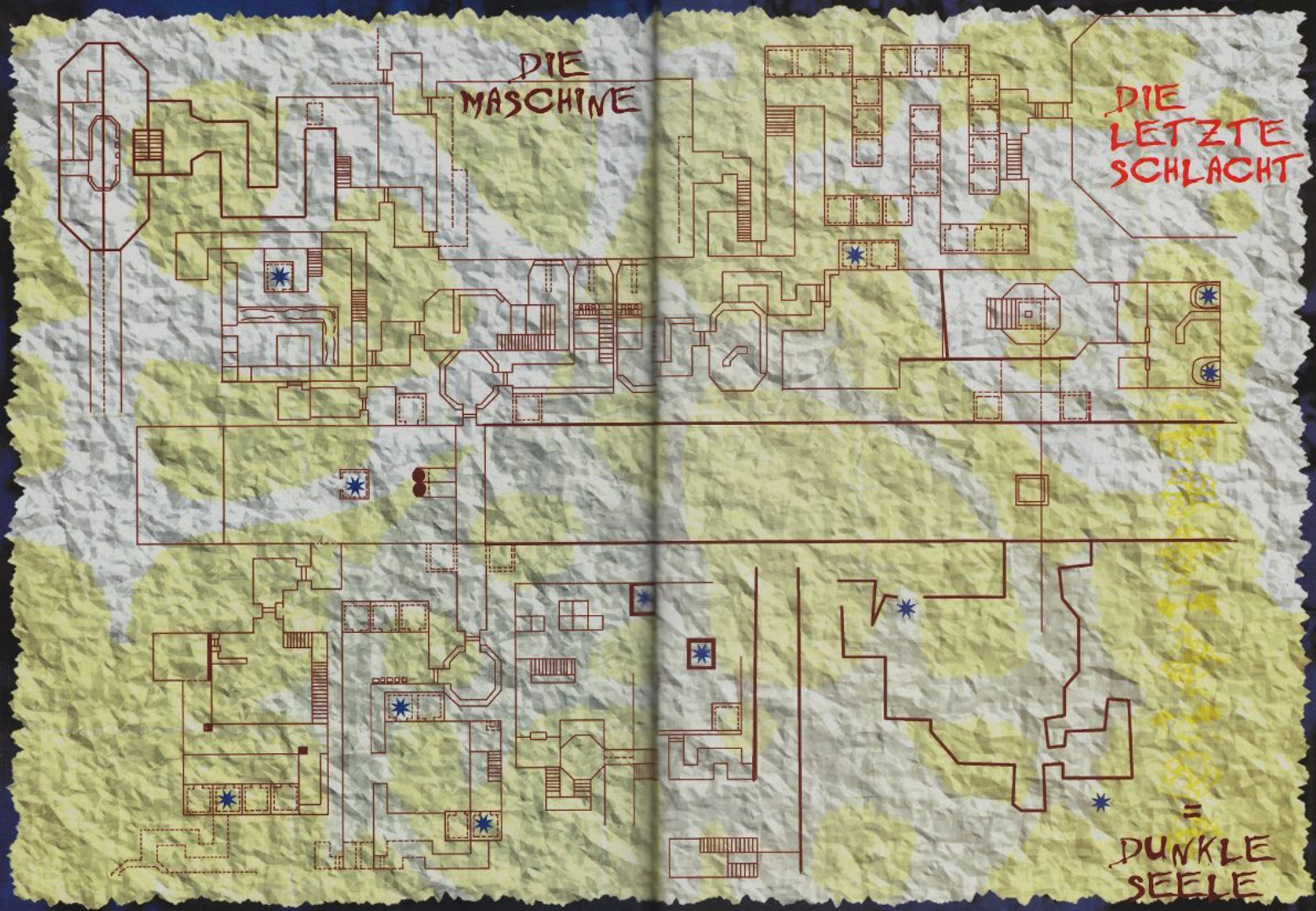
Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 106
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Das Design der Seelentore in den Verstecken der Massenmörder basiert auf einem riesigen Stück industrieller Ventilationsschächte, das von einem Abrissgebäude in der Nähe der Büros der Acclaim Studios Teesside abtransportiert wurde.

DEINE
REISE
IST
HIER
ZU ENDE,
SHADOW
MAN!


DIE MASCHINE
DIE LETZTE SCHLACHT
= DUNKLE SEELE

FINISHING THE SERIAL KILLER

DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

ERSTE BEGEGNUNG
SCHATTEN-LEVEL 9
VORAUSSETZUNG: 95 DUNKLE SEELEN

Sie haben tatsächlich vor, das Spiel bis zum Schluss durchzuspielen und wirklich jede der 120 Dunklen Seelen zu sammeln? Dann müssen Sie zuerst alle Massenmörder besuchen und besiegen! Wenn Avery Marx und Jack the Ripper besiegt sind, geht's erst einmal ins Gardelle County Jail in Texas. Dort warten nämlich noch Marco Cruz, Milton Pike und der größte Massenmörder aller Zeiten, Victor Batrachian. Diesmal haben Sie gegen Milton und Marco einen einfacheren Stand. Denn dank der Verdunkelung des Reichs der Lebenden kann Shadow Man seine Schatten-Kräfte einsetzen.

HINWEIS: Wenn Sie den Enseigne bislang noch nicht gefunden haben, sollten Sie ihn jetzt suchen. In der Kammer der Prophezeiung (nahe dem Tempel des Lebens) finden Sie ihn hinter einem Level 6-Sargtor. Der Enseigne ist ein mit Voodoo-Kräften versehener Schild. Diese nette Waffe zehrt jedoch unglaublich stark an Ihrer Lebenskraft. Sie sollten sich also gut überlegen, ob Sie den Enseigne nicht lieber für Angriffe einsetzen möchten.

Wenn Sie zurückgehen um Milton Pike und Marco Cruz auf eigene Verantwortung zu treffen (z. B. nachdem Nettie die Welt verdunkelt hat), stellen Sie folgendes fest: Diese eindimensionalen Typen sind anscheinend nicht auf dem

Laufenden, was Ihren Baton betrifft. Sie nehmen sie im guten alten Voodoo-Stil ins Visier und erledigen die Typen nacheinander mit der Schattenwaffe. Wenn Ruhe herrscht, können Sie sich noch etwas umschauen.

Sobald Sie an diesem Ort fertig sind, können Sie zur Kathedrale des Schmerzes zurückkehren und Ermittlungen über den letzten Massenmörder

FINISHING THE SERIAL KILLER

DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

anstellen. Finden Sie Victor Batrachians Schisma-Tor und stoßen Sie den Wundspreizer tief hinein. Batrachians Aufenthaltsort (der Bereich mit der Echse an der Tür) ist eine Art verrückte Kunstgalerie. Die Tür in der oberen linken Ecke führt zum Innenhof des Gardelle County Jails, wo Sie bereits mit einigen Massenmördern Ihre Schwierigkeiten hatten.

Hier werden Sie in einen tödlichen Zweikampf mit einem Hubschrauber verwickelt. Direkt vom Eingang aus können sie den Heli aber recht gefahrlos erledigen.

Der großzügige Einsatz der MP-909 ist ein sicherer Weg den Hubschrauber ohne viel Stress zum Abstürzen zu bringen. (Vorausgesetzt, Sie haben immer genug Munition gesammelt.) Schauen Sie jetzt nach dem Raum, wo Sie sich mit Mr. Pike abgeben mussten. In der hinteren linken Ecke des Raumes finden Sie ein Loch, das zum Innenhof führt. An der Hinterseite müssen Sie ein Gerät suchen, in dem eine Code-Karte für das Gefängnis steckt. Leider befindet sich an der Karte auch noch eine Hand – erschrecken Sie also bitte nicht. Die (handlose) Code-Karte führen Sie in das Gerät ein. Nun geht es zum Hubschrauber und den Steg hinauf.

FINISHING THE SERIAL KILLER

DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

Die Tür ist jetzt geöffnet. Nehmen Sie sich auf dem Weg dorthin vor den enthaupteten Wächtern (Gefangenen?) in Acht. Diese wachen nämlich gerne auf um eine zweite Kampfrunde auszutragen. Batrachian hat es geschafft ihre Köpfe durch die Macht seiner Gedanken zum Explodieren zu bringen. Sie suchen jetzt dringend Kopfschmerztabletten ... Leider ausgerechnet bei Ihnen (auch wenn es Ihren Tod bedeutet!). Keine einfache Situation, deshalb sollten Sie sich diese Burschen nacheinander vornehmen. Besonders mächtig sind sie nicht, gehen einem dafür aber ungeheuer auf den Geist.

Sie benutzen die Tür beim Hubschrauber und rennen die Treppe runter. Im Inneren ist ein weiteres Gerät für Code-Karten.

Tun Sie Ihre Pflicht und verlassen Sie den Raum durch die offene Tür neben Ihnen. Nun zur Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Innenhofes. Dort sehen Sie, dass sich das Tor geöffnet hat. Rechts hinter dem Tor ist eine Turnhalle, aber für Sport reicht die Zeit gerade leider nicht.

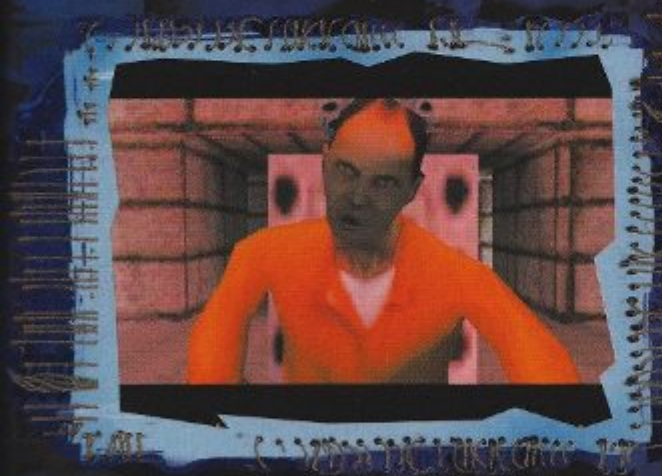
Gehen Sie stattdessen weiter und halten Sie Ausschau nach einem leuchtenden roten „Loch" in der Wand. (Eigentlich ist es eher ein Lüftungsschacht, aber der Einfachheit halber wollen wir es ein Loch nennen.) Wenn Sie keine Lust haben zu kriechen, könnten Sie die Turbinen rechts daneben suchen und die Treppen hochgehen.

FINISHING THE SERIAL KILLER

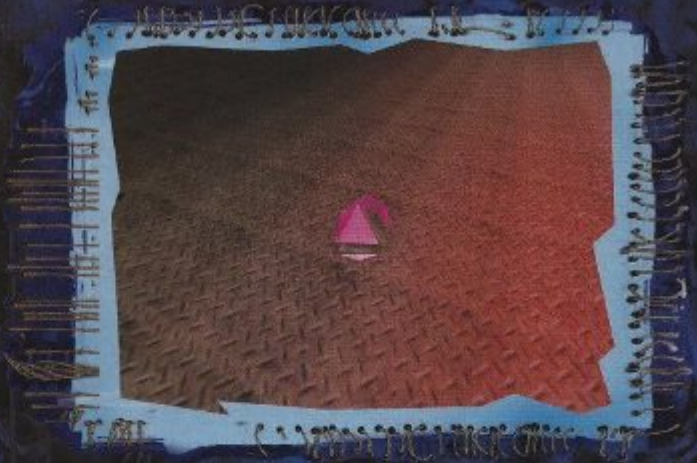
DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

Egal welchen Weg Sie einschlagen, Sie kommen an einem weiteren Gerät für Code-Karten wieder raus. Sie benutzen die Code-Karte und gehen an die Stelle, wo Sie nach rechts zur Turnhalle gegangen sind. An der Halle vorbei kommen Sie zu einem weiteren Gefängnis-Innenhof. Darin befindet sich ein Schisma-Tor, das im Moment aber erstmal uninteressant ist. Suchen Sie die Treppe und folgen Sie ihrem Verlauf zu einem weiteren Code-Karten-Gerät. Es liegt hinter einem großen Haufen enthaupteter Leichen. Gehen Sie dorthin, wo sich bei den Leichen die Tür geöffnet hat. Nun erreichen Sie einen Bereich, von dem aus Sie eine Etage höher steigen können.

Beim Pool-Raum sehen Sie ein Loch in der Wand. Verschwinden Sie schnellstmöglich aus diesem Raum und gehen Sie zum Schisma-Tor, das zu Milton Pikes Bereich führt. Links davon ist ein Schacht, der sich zufällig geöffnet hat. Steigen Sie hinab und folgen Sie dem rot-erleuchteten Pfad.



Dort gibt es unzählige Korridore, die nach links und rechts abzweigen ...



Verlieren Sie also nicht die Orientierung! Sie suchen weiterhin nach Lesegeräten für Ihre Code-Karten und aktivieren jedes Gerät, das Ihnen in die Finger kommt. Dadurch werden nacheinander alle Eingänge geöffnet.

An dieser Stelle im Spiel sollte es Ihr Ziel sein, die restlichen Massenmörder (falls es noch welche gibt) zu finden und zu vernichten. Victor Batrachian wird wahrscheinlich der Letzte von ihnen sein – und der Tödlichste! Nach dem Sieg über den Mörder nimmt Shadow Man das Prisma an sich und öffnet das Seelen-Tor. So erreicht er den Maschinenblock.

FINISHING THE SERIAL KILLER

DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

Sie haben den Maschinenblock doch mit der entsprechenden Zahlenkombination stillgelegt, oder? Dann besteht Ihre letzte Aufgabe darin zum Maschinenblock zurückzukehren. Finden Sie dort die übrig gebliebenen Dunklen Seelen und vernichten sie Legion samt seiner Echtform.

HINWEIS: Es ist wesentlich einfacher Legion und seine Echtform zu besiegen, wenn Sie den Violator griffbereit haben. Gehen sie aus diesem Grund zum nächsten Abschnitt über um zu erfahren, wie Sie diesen Bad-Boy aufspüren können!

Um Legion zu vernichten muss Shadow Man seinem toten Bruder Luke durch die Hallen des Maschinenblocks folgen. Er gelangt schließlich in ein offenes Areal, das an ein Thronzimmer erinnert. Auf diesem Stuhl wartet Luke mit seinem schrecklichen Geheimnis! (Sie glauben doch wohl nicht, dass wir das Geheimnis an dieser Stelle lüften, oder?) Nach einem eindringlichen Gespräch mit Shadow Mans jüngeren Bruder erscheint Legion.

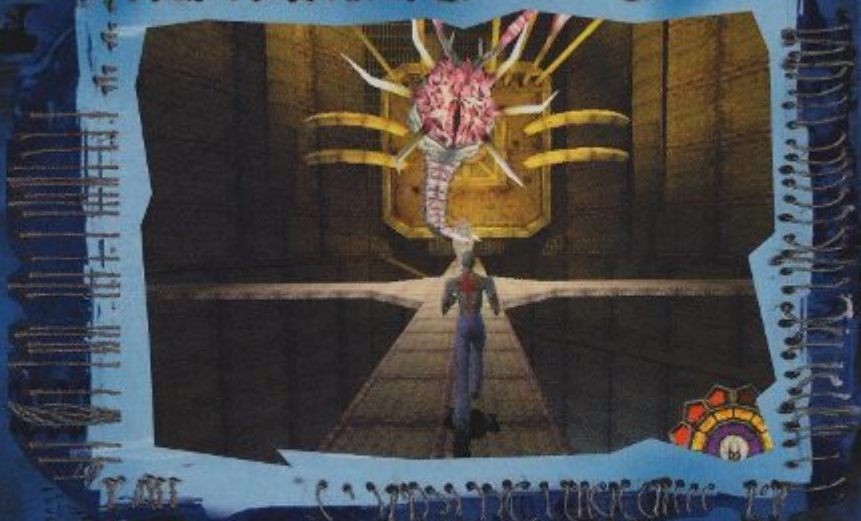
Was jetzt folgt, ist ein Schwertkampf, aber lassen Sie sich nicht täuschen – wenn Sie denken, dass Legion jetzt schon besiegt ist, dann haben Sie falsch gedacht. Dieser gefährliche Teufelskerl wird sich bald in seiner Echtform zeigen. Und dann ist es Ihre Aufgabe mit Hilfe Ihres Arsenals den Tag zu retten! Versuchen Sie sich daran zu erinnern, welche Technik bislang gut funktioniert hat – seitwärts springen, ausweichen und schweres Artilleriegeschütz!

Ist Legion vernichtet, werden Sie endlich mit Ihrem toten Bruder Luke wieder vereint. Oder vielleicht doch nicht? Im Reich der Toten sind die Angelegenheiten nicht so einfach, wie man meint. Aber eigentlich dürfte Sie ja mittlerweile nichts mehr überraschen.

Denn unser sind viele.

FINISHING THE SERIAL KILLER

DIE SERIENKILLER BESEITIGEN



IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- das Gefängnis erkundet und die Code-Karte und Waffen gesammelt haben
- den Wundspreizer benutzt haben um Batrachians Schisma-Tor zu betreten
- Marco, Milton und schließlich Batrachian ausgeschaltet haben (3 Dunkle Seelen)
- Batrachians Prisma benutzt haben um das letzte Seelen-Tor zu öffnen und zu betreten
- zum Asyl zurückgekehrt sein (Maschinenblock), 6 Dunkle Seelen gesammelt haben
- sichergestellt haben, dass der Maschinenblock stillgelegt wurde
- Luke durch den Maschinenblock gefolgt sein, Legion gegenübergetreten sein, Lukes Geheimnis entdeckt haben, Legion und Asyl vernichtet haben!

Schatten-Level 9
Dunkle Seelen insgesamt = 115
Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, das Reich der Lebenden verdunkelt

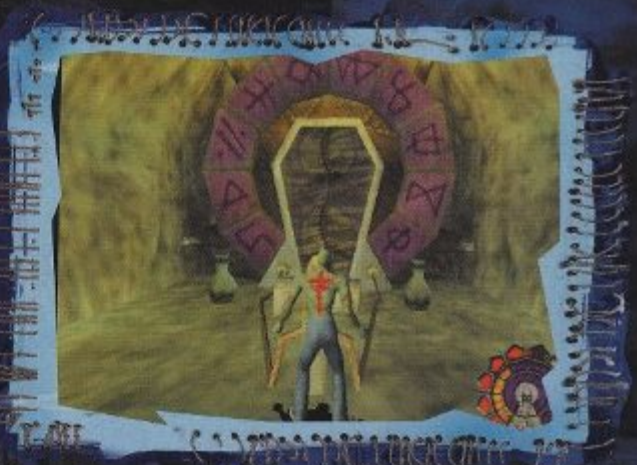
FINISHING THE SERIAL KILLER
DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

IN DEN BESITZ DES VIOLATORS, DER KALEBASSE & DER BÜCHER DER SCHATTEN KOMMEN

Sie haben jetzt die Welt im Reich der Toten „erobert" und fragen sich vielleicht, was man hier noch so finden kann. Eigentlich noch sehr viel, wenn Sie das Spiel wirklich ganz zu Ende spielen möchten ... Zunächst einmal muss der Violator gefunden werden. Wenn Sie in den Besitz dieser ultimativen Voodoo-Waffe kommen möchten, müssen Sie zuerst die fünf Akkumulatoren suchen, die im Spiel versteckt sind. Drei sind im Texas Gefängnis-Level zu finden, einer in New York und einer in der Londoner U-Bahn.

Benutzen Sie diese Energiezellen in den Spielzimmern an der Stelle, wo die riesige schlafende Echtform liegt. Der Violator ist eine nette kleine Waffe – damit können Sie den Bewohnern im Reich der Toten sehr gut beweisen, dass sie Ihnen sehr unsympathisch sind. Der Nachteil ist, dass diese Waffe leider sehr viel Munition verbraucht und nur ein begrenzter Vorrat von Munitionspatronen vorhanden ist. Diese gemeine Waffe sollte immer griffbereit sein, da es die einzige ist, die Ihnen bei Ihrem letzten Kampf mit Legion hilft.

Und dann ist da noch die Kalebasse. Um in den Besitz dieses seltenen Artefaktes zu gelangen müssen Sie Schatten-Level 9 erreicht haben. Sie können die Kalebasse (die diese seltsamen, mit Inschriften versehenen Steinplatten zer-



schlägt) hinter dem Schatten-Level 9-Sargtor finden. Sobald Sie diesen Gegenstand besitzen, haben Sie Zugang zu weiteren Dunklen Seelen: zwei davon darben im Tempel des Blutes, eine im Bayou Paradis (unter einer der Gruften auf dem Friedhof), eine weitere im Tempel des Feuers und schließlich die Letzte gleich am Eingang des Tempels der Prophezeiung.

FINISHING THE SERIAL KILLER

DIE SERIENKILLER BESEITIGEN

Aber warum wollen Sie sich so viel Mühe machen? Nun ja, sollten Sie die Kalebasse und auch die allerletzte Dunkle Seele finden, können Sie Schatten-Level 10 erreichen. Das wiederum bedeutet, dass Sie das Level 10-Sargtor oberhalb der Blutfälle am Anfang der Marktore öffnen können. PC- und PlayStation-Benutzer werden hier das Buch der Schatten finden! N64-Fans finden einen zweiten Violator vor, der es zwei Spielern ermöglicht am Schießvergnügen teilzuhaben! Obwohl diese Spieloptionen freiwillig sind, könnten Sie sich aber ohne diese Gegenstände nicht als Herr über das Reich der Toten bezeichnen, oder?

IN DIESEM ABSCHNITT SOLLTEN SIE:

- 5 Akkumulatoren (3 im Gefängnis, 1 in der Londoner U-Bahn, 1 in New York) gefunden haben
- in die Spielzimmer gegangen sein, die Akkumulatoren benutzt haben
- in den Besitz der Kalebasse gekommen sein und anschließend die 5 noch verbleibenden Dunklen Seelen gefunden haben:
  - zwei im Tempel des Blutes (Nager)
  - eine im Bayou Paradis unter der Gruft auf dem Friedhof,
  - eine oben auf der Treppe im Tempel des Feuers (Toucher)
  - eine an der Tür zum Tempel der Prophezeihung (Marcher)
  - das Buch der Schatten (oder einen zweiten Violator) hinter dem Level 10-Sargtor gefunden haben

Schatten-Level 10
Dunkle Seelen insgesamt = 120

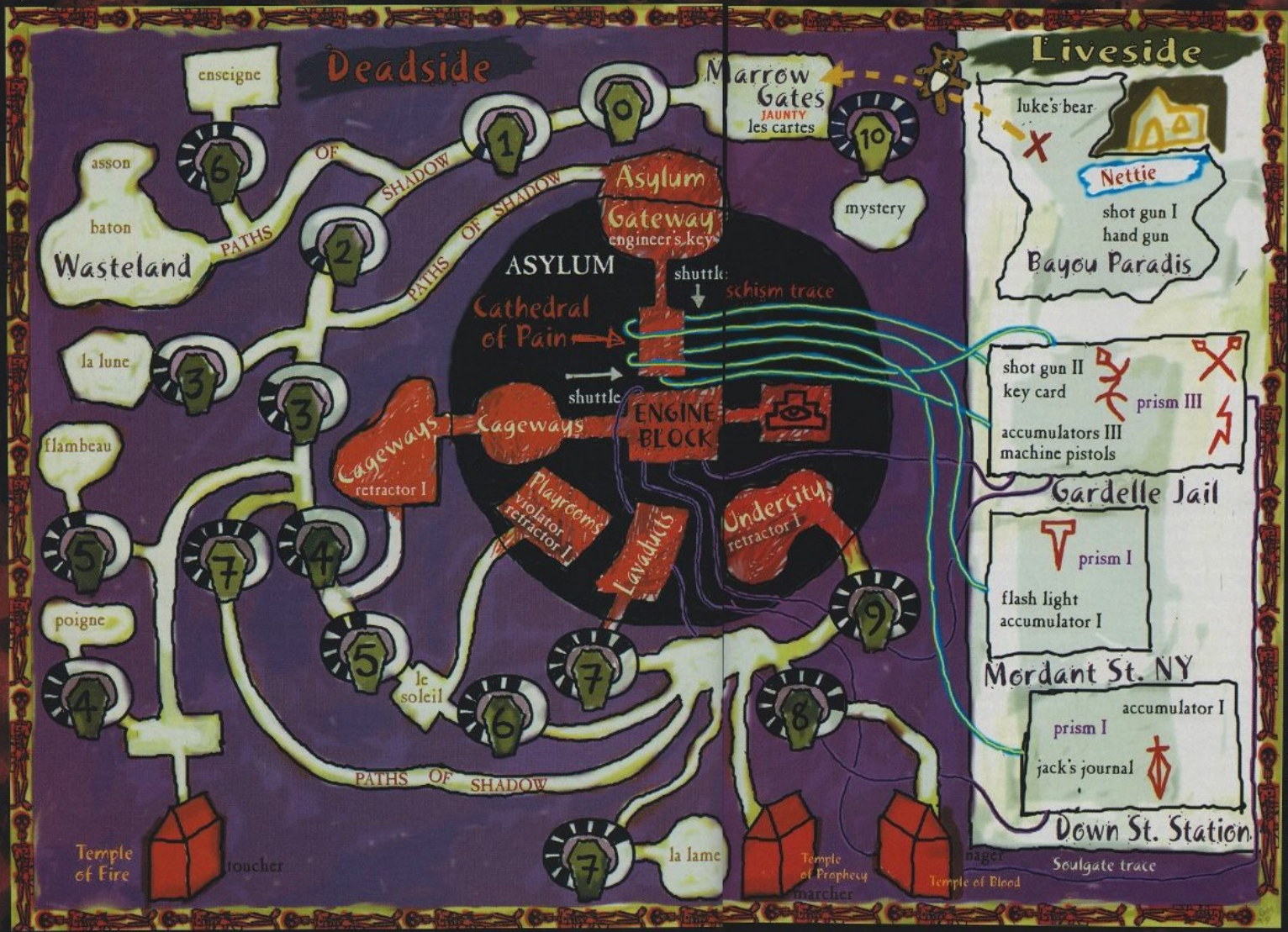
ANECTDOTE FROM ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

(GESCHICHTE AUS DEN ACCLAIM STUDIOS)

Das berühmte Buch der Schatten gibt es wirklich – allerdings müssen Sie das zehnte Schatten-Level erreichen (alle 120 Dunklen Seelen) um es zu finden. Außer einer Dankeschön-Botschaft an den Spieler enthält es Stücke nie gesehener Konzept-Grafiken und Cartoons, die bei der Entwicklung gezeichnet wurden.

SHADO MAP

SCHATTENKARTE



Diese Karte ist ebenso dekorativ wie informativ! Sie sollten sie zusammen mit den Levelkarten verwenden um die Verbindung zwischen den Aufgaben zu verstehen.

Die Särge repräsentieren die Sargtore. Die Nummer darüber sagt, welches Schattenlevel man zum Passieren benötigt.

Legende

- Accumulator – Akkumulator
- Asylum – Asyl
- Cageways – Käfigpfade
- Cathedral of Pain – Kathedrale des Schmerzes
- Deadside – Reich der Toten
- Engine Block – Maschinenblock
- Engineer's key – Ingenieurs-Schlüssel
- Flash Light – Taschenlampe
- Gardelle Jail – Gardelle Gefängnis
- Gateway – Torweg
- Hand Gun – Pistole
- Jack's Journal – Jacks Tagebuch
- Key Card – Code-Karte
- Lavaducts – Lavadukte
- Liveside – Reich der Lebenden
- Luke's Bear – Lukes Teddybär
- Machine Pistols – Maschinengewehre
- Marrow Gates – Innere Tore
- Mystery – Überraschung
- Paths of Shadow – Pfade der Schatten
- Playrooms – Spielzimmer
- Prism – Prisma
- Retractor – Wundspreizer
- Shot Gun – Gewehr
- Shuttle – Shuttle
- Soulgate trace – Seelentor-Spur
- Temple of Blood – Tempel des Blutes
- Temple of Fire – Tempel des Feuers
- Temple of Prophecy – Tempel der Prophezeiung
- Undercity – Unterstadt
- Violator – Violator
- Wasteland – Einöde

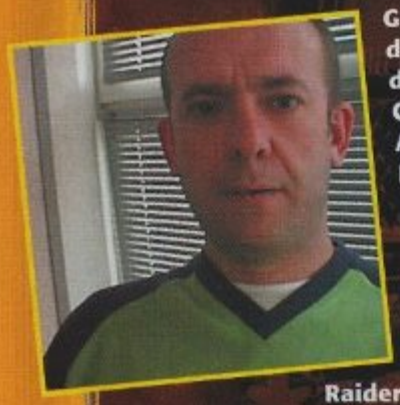
SHADO MAP SCHATTENKARTE

INTERVIEW

EIN INTERVIEW MIT DEN SCHÖPFERN VON SHADOW MAN, SIMON PHIPPS & GUY MILLER

Pro Verlag: Schießen wir los! Wer seid ihr überhaupt, und an welchen Spielen habt ihr bisher mitgearbeitet?

Simon Phipps (SP): Ich bin Simon Phipps, Leitender Designer bei den Acclaim Studios Teesside. Für Acclaim habe ich an „College Slam", „Shadow Man" und einer ganzen Menge Forschungs- und Entwicklungsprojekten mitgearbeitet. Aus denen entstand dann schließlich „Shadow Man". Vorher war ich etwa sieben Jahre lang bei Core Design und habe überall mitgemischt, vom Programmieren bis zu Grafik & Design. Auch an Produkten, von denen noch nie jemand gehört hat oder die ich lieber vergessen möchte ... Unter anderem an einem Spiel, das auf „Monty Python's Flying Circus" basiert. Und einem anderen über einen Mann mit einem Stock. Ich war auch sehr flüchtig am Charakter-Design eines gewissen digitalen Über-Babes beteiligt, deren Name mir im Moment partout nicht einfällt ...



Guy Miller (GM): Ich denke, daher bin ich ... Also lasst mich denken ... Ah, ich bin Guy Miller, Creative Director bei den Acclaim Studios Teesside. Ich habe bei Rare und Core Design an viel zu vielen Spielen mitgearbeitet. Da waren „Wizards & Warriors" und „Battletoads" für NES, ähem, ein paar alberne Spiele bei Core, ähem, und „Tomb Raider", ein kleines bisschen ...

PV: Wie lange habt ihr an „Shadow Man" gearbeitet? Und wieso habt ihr Euch aus den ganzen Acclaim-Comics ausgerechnet „Shadow Man" ausgesucht? Warum nicht „Magnus: Robot Fighter" oder eins der anderen Bücher?

SP: Es waren zwei Jahre und acht Monate! Eine sehr, sehr lange Zeit ... Was das Wieso und das Wie betrifft – die von Acclaims Hauptsitz in New York haben uns einen Stapel ihrer gerade neu herausgebrachten Acclaim-Comics geschickt und uns mehr oder weniger gesagt: „Sucht euch eins aus und macht daraus das beste Spiel, das ihr nur könnt." Tja, und wir haben nicht lange gebraucht um uns für „Shadow Man" zu entscheiden: Er sieht echt cool und hip aus, und die Grafik in diesen vier ersten Ausgaben war so anders. Das hat uns wirklich inspiriert. Aber vom Aussehen mal abgesehen, da gab es noch einen anderen Grund. Guy und ich wollten immer schon ein episches, mythisches Helden-Abenteuer schreiben. Du weißt schon, so eins, wo der Held auf eine große Reise in ferne Länder zieht. Wo er gegen unglaubliche Wesen kämpft, vieles erdulden muss und schließlich in seine eigene Welt als ein ganz anderer Mensch zurückkehrt, als der, der er zu Beginn der Geschichte war. Wir hatten eine Menge von Joseph Campbell gelesen. Von dem stammt dieses unglaubliche Buch, „Der Heros in tausend Gestalten", das alle möglichen Mythen aus der ganzen Welt aufgreift und daraus gemeinsame Themen und Symbole verwendet. Campbell sagt, dass der Heldenmythos allen Kulturen gemeinsam sei und zahlreiche Symbole enthalte, die in uns allen einen unbewussten Nerv treffen. Jedenfalls waren wir von dieser ganzen Idee fasziniert und brannten förmlich darauf uns mal an so einem epischen Heldenmythos zu versuchen, aber in einem Videospiel. Und da kommt nun „Shadow Man" ins Spiel, der so verdammt cool aussieht, mit dem ganzen Potenzial für so eine Heldenfigur, naja, und der Rest, wie es so schön heißt, ist Geschichte ...

GM: Ich weiß nicht mehr, wie lange – ich glaube, vielleicht hat es etwa um die Zeit angefangen, als diese Typen in Amerika eine Ladung Tee aus einem Schiff in den Bostoner Hafen kippten ... (Anm. d. Red.: Das war am 16.12.1773, Jungs!) Naja, wir sind in Acclaims Comic-Stall geschlendert und haben uns „Shadow Man" ausgesucht, weil er der coolste und heißeste Charakter war, den Acclaim hatte. Außerdem ist allein das Spiel-Potenzial im „Shadow Man"-Universum einfach umwerfend gewaltig. Wenn nicht sogar groß ...

PV: Wie lautete das ursprüngliche Konzept für das Spiel? Und inwieweit, wenn überhaupt, weicht das Projekt davon ab?

GM: Mutationen sind gut ... Mutationen des ursprünglichen Konzepts bleiben im Asyl. Wir haben sie angesetzt und sie sind gewachsen!

SP: Nicht allzu weit. Die Geschichte mit Luke und Jack the Ripper kam erst später und wurde in die Story hineingewoben ... Aber eigentlich war mehr oder weniger alles ziemlich klar, als wir uns erst einmal gefragt hatten: „He, wo kommen eigentlich die ganzen toten Killer und Massenmörder hin?"

PV: Es ist eine gut dokumentierte Tatsache, dass Core aus Lara deshalb einen weiblichen Charakter gemacht hat, weil man, wenn man schon den ganzen Tag jemandem beim Rennen über den Bildschirm zusehen muss, genauso gut jemanden mit einem gut geformten Hinterteil nehmen kann. Welche guten Gründe könnt ihr den Spielern geben, einem mageren schwarzen Mann (und seinem Hinterteil) den ganzen Tag beim Rennen über den Bildschirm zuzusehen?

GM: Ist das denn nicht schon Grund genug? Ich meine, es hängt vermutlich von den persönlichen Vorlieben/Neigungen ab – aber, hey, wenn's funktioniert ...

SP: Wenn der einzige Anreiz, ein Spiel zu spielen, darin besteht den Hauptcharakter zu begaffen, würde ich sagen, dass irgendwas nicht stimmt ... Bei „Shadow Man" ist uns wichtiger, was in Mike/Shadow Mans Kopf vorgeht und wie wir Spieler mindestens 70 Stunden beschäftigen – wie kriegen wir sie zum Lachen? Wie bringen wir sie dazu, dass ihnen vor Gruseln die Haare zu Berge stehen? Wie geben wir Spielern, die ihr hart verdientes Geld für das Spiel ausgegeben haben, ein komplettes interaktives Erlebnis. Eines, das in so vielen Levels genossen werden kann, wie sie nur wollen? Ich glaube, dass die übrigen 95% des Bildschirms um „Shadow Man" herum und die ganzen Erfahrungen darin unsere Priorität waren. Ich meine, „Shadow Man" sah schon in dem Comic-Buch cool aus. Daher mussten wir alles andere genauso cool machen, wie er es ist.

PV: Dieses Spiel kann beschrieben werden als eine Kreuzung zwischen „Legend of Zelda" und -indiziert-. Was haltet ihr davon?

GM: Eher eine Kreuzung zwischen „Zelda" und Zeldas bösem Zwilling, würde ich sagen.

SP: Ich hätte nichts dagegen – tatsächlich empfinde ich es als Ehre, mit „Zelda" verglichen zu werden. Obwohl ich hoffe, es ist eher „Zelda" als -indiziert- ...

PV: Gab es irgendwelche besonders schwierige Herausforderungen bei der Kreation von „Shadow Man"? Und wenn ja, welche, und wie seid ihr damit fertiggeworden?

GM: Persönlich zentimetergenau Landkarten auf Papier zu entwerfen, die wirklich dreidimensional sind, war eine echte Herausforderung. Die Lösung – viele misslungene Versuche, viele Bleistifte und viele, viele lange Nächte ...

PV: Wie groß ist das Entwicklungsteam?

GM: Die sind eigentlich alle normal groß – ich würde sagen, der längste davon ist wahrscheinlich Simes.

SP: Wir fingen mit dreizehn Leuten an, aber am Ende des Projektes hatten wir alle in der Firma mit hineingezogen ... Das sind insgesamt sechzig Leute ...

PV: Welche der verschiedenen Versionen war am schwierigsten zu kodieren, und warum?

SP: Die PlayStation-Version – die technischen Einschränkungen sind enorm. Aber wir haben wirklich engagierte und talentierte Leute im PlayStation-Team. Die vertraten die ganze Zeit die Einstellung: „Wenn es auf einem anderen Format geht, dann kriegen wir es auch auf PlayStation hin". Daher gab es die ganze Zeit eine Art freundschaftlicher Rivalität zwischen den verschiedenen Programmier-Teams, die versuchten aus ihrer Version „die" Version zu machen.

PV: Es heißt, man braucht 70 bis 80 Stunden um das Spiel einmal durchzuspielen. Gibt es denn Anreize es nochmal zu spielen, wenn man es einmal durch hat?

GM: Wie wär's mit 20 Mark?

SP: Naja, man kann das Spiel „abschließen", indem man nur den Schatten-Level 9 erreicht – das sind 95 Dunkle Seelen. Aber insgesamt gibt

INTERVIEW

es 120 Dunkle Seelen. Dazu kommen eine ganze Reihe Geheimnisse und ein gewisses Buch der Schatten. Wir wollen den Spieler so oft wie möglich belohnen. Daher haben wir uns bemüht, etwas für den „Hardcore"-Spieler zu tun, der sich wirklich in das Spiel hineinkniet und jeden Zentimeter davon erforschen und alles finden möchte.

PV: „Shadow Man" scheint mit einem gewissen „Gewicht" beschwert herumzulaufen. Er ist dramatisch anders als andere, mehr „Cartoon-artige" Figuren sind, wenn man so will. Wurde für ihn ein spezielles „Physik-Programm" (eine „Engine") verwendet?

SP: Eigentlich nicht. Obwohl wir tatsächlich eine Menge Zeit damit verbracht haben, die Werte für die physikalischen Effekte optimal einzustellen. Dass er mehr Gewicht zu haben scheint, rührt eigentlich aus dem Wunsch her, richtig hinzukriegen, wie es sich anfühlt – indem wir die Schwerkraft darauf abgestimmt haben, wie stark sein Sprung ist. Mehr Cartoon-artige Spiele haben normalerweise eine sehr geringe Schwerkraft, durch die dieses Gefühl des „Schwebens" entsteht. Da können die Hauptcharaktere das vielleicht Acht- bis Zehnfache ihrer eigenen Körpergröße hochspringen. Da wir es jedoch mit einer Welt zu tun haben, die realistisch erscheint, brauchen wir dieses Gewicht. Aber „Shadow Man" kann trotzdem etwa zwei Meter hochspringen. Der Rest des „Gewichtes" stammt zum großen Teil von „Shadow Mans" Animation. Die Animations-Spezialisten holen aus ihren Animationen wirklich das Letzte raus. So ist das Hochspringen ein echter Kampf gegen die Schwerkraft. Und das Aufsetzen des Fußes setzt sich bei jedem Schritt durch den ganzen Körper fort um zu zeigen, welches Gewicht die ganze Zeit auf den Boden aufkommt. Wir haben uns bewusst dafür entschieden, „Shadow Man" so weit wie möglich an seine Umgebung anzupassen. Es soll nicht so aussehen, als „gleite" er über den Boden. Aber trotzdem haben wir uns dafür entschieden, dass er auf jeden Fall auf Spielerbefehle ansprechen muss: Wenn man „Springen" drückt, dann springt er …

PV: Die Grafik-Engine für „Shadow Man" ist einzigartig und nicht einfach eine veränderte Version von Acclaims „Turok 2"-Engine. Wie kam diese Entscheidung zustande, und welche Vorteile hat die „Shadow Man"-Engine? Könnt ihr das mal beschreiben?

SP: Naja, Guy und ich wollten dieses große epische Spiel, bei dem man die Umgebung mit vielen Details und epischer Breite sehen kann, so machen, dass es auch nach Jahren immer noch technologisch fortschrittlich sein würde. Es sollte keines dieser austauschbaren „Me too"-Produkte werden (die scheinen ja modern zu sein …). Daher entschieden wir uns dafür unsere eigene Engine zu bauen.

Das heißt, wir setzten uns sozusagen mit den Jungs von der Technik zusammen und sagten: „Wir wollen bis zum Horizont sehen können – ohne Nebel! Wir wollen die Objekte am Horizont aufsuchen und nahtlos zwischen Innen- und Außenumgebungen wechseln können". Und anstatt uns auszulachen (oder uns den Hals umzudrehen), sagten sie bloß „Kein Problem!" und machten es … Und sie haben es dann immer weiter verbessert, verbessert und nochmal verbessert. Tatsächlich so sehr verbessert, dass wir mindestens fünf übearbeitete Mike/ Shadow Man-Modelle und zwei Versionen des Bayou Paradis hatten – einfach, weil die Technologie sich so schnell weiterentwickelt hat und wir so viel mehr machen konnten, dass wir es noch weiter ausfeilen mussten.

Das Tolle an der Sache ist, dass wir die Engine jetzt in- und auswendig kennen, sie anpassen und nach unseren eigenen Spezifikationen weiterentwickeln können – und sie im Handumdrehen aufrüsten können, sobald jemand mit einer guten Idee ankommt. Ein Beispiel dafür sind die extrem detailreichen Schatten in der PC-Version. Wir hatten uns auf einfache, runde Schatten geeinigt. Und dann zog einer unserer Techniker vor ein paar Wochen plötzlich dieses Spezialprogramm aus dem Hut … Ich bin sicher, dass die VISTA (Virtually Integrated Scenic TerrAin)-Engine im Laufe der Jahre und der Produkte, die noch kommen werden, noch sehr viel weiter verbessert werden wird.

PV: Jetzt, da ihr fast zwei Jahre lang an diesem Spiel gearbeitet habt, was habt ihr für danach geplant (abgesehen von einem Urlaub)? Noch ein „Shadow Man"-Spiel oder ein Spiel ganz anderer Art?

INTERVIEW

SP: Ich glaube, ich werde sehr bald ins Reich der Toten zurückgehen ... Es gefällt mir da ...

GM: Noch ein „Shadow Man"-Spiel, aber ein Spiel ganz anderer Art ... nicht eins von den standardmäßigen Nachfolgespielen, die einen bloß zum Gähnen bringen.

PV: Gibt es irgendwas, was ihr gern bei „Shadow Man" mit hineingenommen hättet, aber nicht konntet (z. B. einen „Kampf-auf-Leben-und-Tod"-Modus, „Shadow Man Pong" etc.)? Werdet ihr die in einem Nachfolger einbauen, wenn es einen gibt?

SP: Tatsächlich haben wir alles hingekriegt, was wir in „Shadow Man" tun wollten. Das ist hauptsächlich der Unterstützung durch Acclaim zu verdanken. Die haben uns die Zeit und die Mittel bewilligt um alles so hinzukriegen. Natürlich gibt es Sachen, die wir hätten besser machen können, oder bei denen wir gern mehr Zeit gehabt hätten um es wirklich hundertprozentig hinzukriegen ... Also macht Euch auf eine „Shadow Man Special Edition" in 20 Jahren gefasst – mit digital verbesserten Special Effects, aber ohne Ewoks!

GM: „Shadow Man Pong" könnten wir vielleicht in dem Nachfolger implementieren, und vielleicht „Shadow Man Tic-Tac-Toe" und „Shady Tetris". Auch Simes' Idee mit den Ewoks gefällt mir. Aber tote, natürlich ...

PV: Was, glaubt ihr, habt ihr mit „Shadow Man" Einzigartiges in dieser Branche erreicht? Schließlich ist es eines der finstersten, erwachsensten Spiele, die je gemacht wurden, insbesondere für eine Spielkonsole. Was meint ihr?

GM: Ich glaube, dass wir mit Shadow Man die Spiele aus den Kinderzimmern in die große, böse Erwachsenenwelt geholt haben. Wir haben in dem Spiel Themen angesprochen, an die sich noch niemand herangetraut hat. Und das in einer erwachsenen, und ich würde sogar sagen, in einer lyrischen und künstlerischen Art und Weise. Diese Branche kann etwas hervorbringen, was der Mühe wert ist, nicht nur Kinderspielchen und Spielzeuge für große Jungs. Wir können einen echten Massenmarkt schaffen, interaktive Kunst, wie keine andere Unterhaltungsindustrie es kann. Ich glaube, dass „Shadow Man" dies in gewisser Weise zeigt.

PV: Jetzt kommen wir an die Stelle, in der ihr zu allem Euren Senf geben könnt, was Euch noch so einfällt. Dank an die Fans, bla, bla, ba. Sozusagen die berühmten letzten Worte!

SP: Ich hoffe einfach, dass alle, die es spielen, einen Riesenspaß damit haben und dass sie davon haben, was sie sich wünschen: Action, Abenteuer, Plattform-Spiel, Rätsel oder sich in die Geschichte und die Ebenen jenseits des Textes zu knien, die wir eingearbeitet haben. Außerdem, da ich mich in dieser einzigartigen Position dafür befinde, möchte ich dem „Shadow Man"-Team dafür danken, dass es uns dahin gebracht hat, wo wir jetzt sind. Schließlich stecken etwa 70 Menschen-Jahre in diesem Spiel. Dazu kommen eine enorme Menge Technologie, Kunst, Ideen und Lösungen – alles von Anfang an aufgebaut und in diesem Spiel zusammengebracht. Das ist eine ganz schöne Leistung. (Ich möchte dem Team auch dafür danken, daß es mir nicht den Hals umgedreht hat ...!)

Und auf die Gefahr hin, wie ein Oskar-Preisträger zu klingen: Ich danke denen „ganz oben", dass sie mich dieses Spiel haben machen lassen. Das Spiel, an dem ich die ganze Zeit, immer schon, arbeiten wollte, und dafür, dass sie daran geglaubt und uns soviel Unterstützung geboten haben. Und schließlich danke ich auch den PR- und Marketing-Leuten, die uns unterstützt haben, indem sie das Spiel promotet haben ... Denn ohne sie hätte noch nie jemand von „Shadow Man" gehört, und die ganze Arbeit wäre umsonst gewesen. Das wärs ... Danke an alle! Peace, und so weiter, und so weiter!

GM: Ich möchte allen bei Acclaim Studios Teesside dafür danken, dass sie die besten der Welt sind. Und allen bei Acclaim London für ihre Unterstützung – insbesondere LBJ Smith-Wright und Ned "Millaaaah" Browning. Und ich möchte diese Gelegenheit ergreifen, Simes für seinen Geschmack bei Kleidung zu danken, seinen zutiefst betrüblichen „Mo-Cap"-Gang, seinen weitschweifigen Konversationstiraden in späten Nächten und seiner unfehlbaren, unerreichten Fähigkeit Spiele zu entwickeln. Und meiner Mami, der möchte ich auch noch danken.

CHEAT CODES

PC CHEAT CODES

Diese geheimen Cheat Codes werden aktiviert, wenn Sie bestimmte Punkte im Spiel erreichen. Wenn Sie einen finden, wird Ihnen das durch die flimmernde Botschaft "SECRET ACTIVATED" angezeigt. Diese Geheimnisse werden nicht mit Ihrem Spielstand gespeichert, sondern für Ihre aktuelle Installation des Spiels aktiviert. Was bedeutet, dass Sie sie, wenn sie erst einmal aktiviert sind, einschalten und ein neues Spiel starten können um zu sehen, was dann passiert.

Aber nicht alle Geheimnisse können zur gleichen Zeit eingeschaltet werden. Das Menü „Secrets", das im Hauptmenü erscheint (nachdem mindestens ein Geheimnis gefunden wurde), zeigt, was Sie kombinieren können und was nicht.

0. BIG HEAD MODE – KATHEDRALE DES SCHMERZES
Damit bekommt Shadow Man einen großen Kopf – und das nicht in der egoistischen Bedeutung des Wortes! Im Kontrollraum jenseit der Marcher Gad-Lava lassen Sie sich in den großen Schacht mit rotierenden Klingen hinabfallen … Sie finden es im Fallen.

1. DISCO MODE – GEFÄNGNIS
Damit bekommt Mike ein Marco Cruz-Outfit, und Sie hören Marcos Melodie und sehen blinkende Disco-Lichter, wo Sie auch hingehen. Dieses swingende Geheimnis finden Sie in der mittleren Duschkabine.

2. FLAME ON MODE – ERSTER GAD-TEMPEL
Macht aus unserem Lieblings-Voodoo-Helden eher so etwas wie die „Menschliche Fackel". Um Shadow Man auf "Flamme ein!" zu stellen gehen Sie ganz durch das Flambeau-Labyrinth. Direkt bevor der Spieler zurück in die große Kammer mit dem Zikkurat-Schalter kommt, können Sie dieses heiße Geheimnis finden. Heiß!

3. PEA SOUP MODE – LONDONER UNTERGRUND
Wenn Sie diesen authentischen Londoner Nebel aktivieren, ähnelt unser Spiel eher denen unserer Konkurrenz … Und, huch … Dieses krasse Geheimnis finden Sie in den Damentoiletten!

4. COMEDY SHOES MODE – MIETSHAUS
Gigantische Clownsfüße – warum nicht? Dieses plattfüßige Machwerk finden Sie auf der anderen Seite des zwei Blocks breiten absackenden Bodens an der Ecke des Korridors.

5. GIANT STETSON MODE – UNTERSTADT
Ein gigantischer Comedy-Stetson (ein Filzhut) … Es gibt ihn nur deshalb, weil er komisch ist! Suchen Sie dieses Geheimnis auf dem gebogenen Rohr (ein kniffliger Sprung).

6. SHOTGUN HEAD MODE – GEFÄNGNIS
Abgefeuerte Schrotgewehrpatronen werden zu Köpfen. Dieses Geheimnis hört sich absolut bizarr an, ist aber wirklich umwerfend komisch. Sehen Sie sich in den Hochsicherheitszellen um – die Zelle ganz hinten links unterhalb des Bodens.

7. TRIPPY MODE – ASYL-TOR
Kotz-Tüte bereithalten, der Übelkeitsmodus wird aktiviert! Werden Sie Ihr Mittagessen los, NACHDEM Sie diesen kleinen Happen auf den Dachbalken am anderen Ende eines der Zimmer gefunden haben.

8. INVISIBLE MAN MODE – SPIELZIMMER
Genau das, was es sagt ... Klasse um sich an Nettie heranzuschleichen und „Buh!" zu rufen. Diesen Glücksbringer finden Sie im Zimmer von „Dollar Bill" – gehen Sie über die Zimmermitte hinaus.

9. AREA 51 MODE – MARKTORE IM REICH DER TOTEN
Die Aliens sind in das Reich der Toten eingefallen ... Deadwings werden zu UFOs und die Bewohner von Deadside nehmen einen fremdartigen Look an! Dieses futuristische Geheimis finden Sie hinter dem Sargtor mit dem Schatten-Level 10 – für dieses Sahnestückchen brauchen Sie alle 120 Dunkle Seelen.

10. PLAY AS NETTIE – ZWEITER GAD-TEMPEL
Genau das, was es sagt ... Wer braucht schon Lara, wenn man seine eigene Cleopatra Jones hat! (Spielen Sie aber auf keinen Fall die L'Eclipser-Szene, wenn dieser Modus aktiviert ist! Denken Sie darüber nach!) Stellen Sie sich Pam Grier als Mama Nettie vor – vielleicht wollen dann auch Sie eine Frau werden! Dieses geschlechtsumwandelnde Geheimnis finden Sie in dem dunklen Labyrinth mit Flambeau-Türen – genau mitten im Labyrinth auf der unteren Ebene.

11. PLAY AS DUPPIE – WÜSTES LAND
Genau das, was es sagt ... Nargh! Blargh! Aargh! Falls Sie eine anormale Empathie für die Hunderte jämmerlicher Duppies verspürt haben, die Sie während des Spiels fertiggemacht haben, können auch Sie jetzt einer sein! Dieses Bonbon finden Sie auf dem vierten Lebensverlängerungs-Altar von links im Tempel des Lebens.

12. PLAY AS DEADWING – DRITTER GAD-TEMPEL
Wirklich das Hinterletzte ... Wenn Sie jemals das Bedürfnis nach ledrigen Schwingen und einer ordentlichen Portion Tollwut verspürt haben, gehen Sie in den kleinen Bonusraum (zu erreichen von der Plattform, die von dem großen Hammer zerschlagen wird) und holen Sie sich dieses kleine Schmankerl.

13. PLAY AS DOG – NÄCHTLICHER SUMPF
Ein Fall für Hundekuchen – umwerfend komisch in den Nettie/Mike-Unterhaltungen! Geben Sie dem Hund einen Knochen unter der Kalebassen-Platte auf dem Friedhof.

GAME CREDITS

DAS SHADOW MAN-TEAM

ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE

Spiel-Design, Story & Level-Design:
Guy Miller & Simon Phipps

Projektmanagement:
Neil Hill
Nick Bagley
David Riley

Weiteres Design:
Peter Hodbod
Andy Roberts
Mathew Ward

Programmierleitung:
Jonathan „Fritz" Ackerley
Les Long
Dave De Pauw
Stuart McKenna

VISTA 3D-Engine:
Martin Edwards
Ed Scio

KI-Programmierung:
John „Squiggy" May

Programmierung:
Shane Clark
Glen Cook
Cliff Davies
Martin Fowler
Neil Hill
Neil Holmes
Rob Kedward
Ed Morley
Andrew Seed
Andy Taylor
Paul Taylor

Weitere Programmierung:
Brian „Biscuit" Watson

Künstlerische Leitung & Aufbau der Spielwelt:
Andy Catling
Rees Ivatts
James O'Brien

Erzeugung der 3D-Charaktere:
Jason Gee

Kreaturen:
Steve Abrahart
Ian McBurney
Rob Nash
Nick Patrick
Andy Wright

Aufbau der Spielwelt:
Heather Calder
Paul Docherty
Rob Gray
Neil Hislop
Colin Mulhern
Nick Patrick
Trevor Storey
Alex Szeles

Animation der Charaktere:
Billy Allison
Niel Bushnell
Neil Parkinson
Andy Wright

Filmproduktion:
Patrick Ward

Musikkomposition & Sound-FX:
Tim Haywood

Schauspieler für die Bewegungsabläufe:
Gavin Betts
Richard Blane
Spencer Fearon
Guy Miller
Joe Miller
Tim Miller
Simon Phipps
Lizzie Wingham

Sprecher (Deutsche Version):
Mike/Shadow Man:
Helmut Krauss
Jaunty: Tommy Piper
Nettie: Regina Lemnitz
Marco Cruz: Fred Maire
Milton Pike: Ulf Söhmisch
Legion: Joachim Kerzel
Victor Batrachian: Rolf Schult
Jack the Ripper: Till Hagen
Avery Marx: Martin Kessler

Casting:
Klaus Schmid

Sprachproduktion (Deutsche Version):
VioletMedia, München
Dirk Sander
Klaus Brunner

Mischung & Effekte:
Genna Giani

US-Audioproduktion:
Rick Fox

QS-Leitung:
Dave Cleaveley

Spiele-Tester:
Jonny Heckley
Stephen Murphy
Paul Robinson

Spiel-Handbuch:
Andy Roberts

Verwaltung:
Stephanie Bagley
Louise Munro

Personal-Management:
Roz Henderson

Finanzleitung:
Angela Atkinson

GAME CREDITS

Arbeitsablauf-Techniker:
Tim 'Corsica' Jennings

Arbeitsablaufleitung:
Frank Tindle

Technische Leitung:
Rick Frankish

Künstlerische Leitung:
Mike Muskett

Kreativ-Leitung:
Guy Miller

Leitung Produktentwicklung:
Jason Falcus

Geschäftsführender Direktor:
Darren Falcus

ACCLAIM ENTERTAINMENT (UK)

PR-Management:
Simon Smith-Wright

Produktleitung Europa:
Ned Browning

Marketing-Management UK:
Simon Downing

Produktkoordination Europa:
Harvey Elliot

Produktforschung:
Alex Ward

ACCLAIM ENTERTAINMENT (US)

Produktion:
Shawn David Rosen

Marketing:
JP Carnovale
Don Jackson
Christina Recchio

Public Relations:
Adam Kahn
Michelle Seebach

Verbraucher-Service:
Jason Brown
Danny Decarolis
Jack Scalici
Tara Schiraldi
Jack Shen
Brennen Vega

Leitung Qualitätssicherung:
Carol Caracciolo

Aufsicht Qualitätssicherung:
Jeff Rosa
Dale Taylor

Leitende Hauptanalytiker:
Jim Craddock
Mike Patterson
Brian Regan

Hauptanalytiker:
Matt Canonico
Brian Regan
Mark Garone
Matt Canonico

Projektleitung:
Paul Johnson
Jen Simone

Projektleitungsassistenz:
Daren Chencinski
Adam Davidson

Tester:
Chris Rappo
James Dima
Josh Rogers
Joe Maiello

PC-Versionen:
James Ackermann
Steve Guillaume
Mike Pietrafesa
Jeremy Pope
Jim Sewell
Jason Moore
James Dima
David Stein
Adam Spiegel

Nachtschicht:
Dan Badilla
Jay Capozello
Adam Davidson
Chris Knowles
Canaan Mckoy
Jon Nicolai
Joshua Rogers
Matt Tofel
Dave Wolowitz
Diana Wu

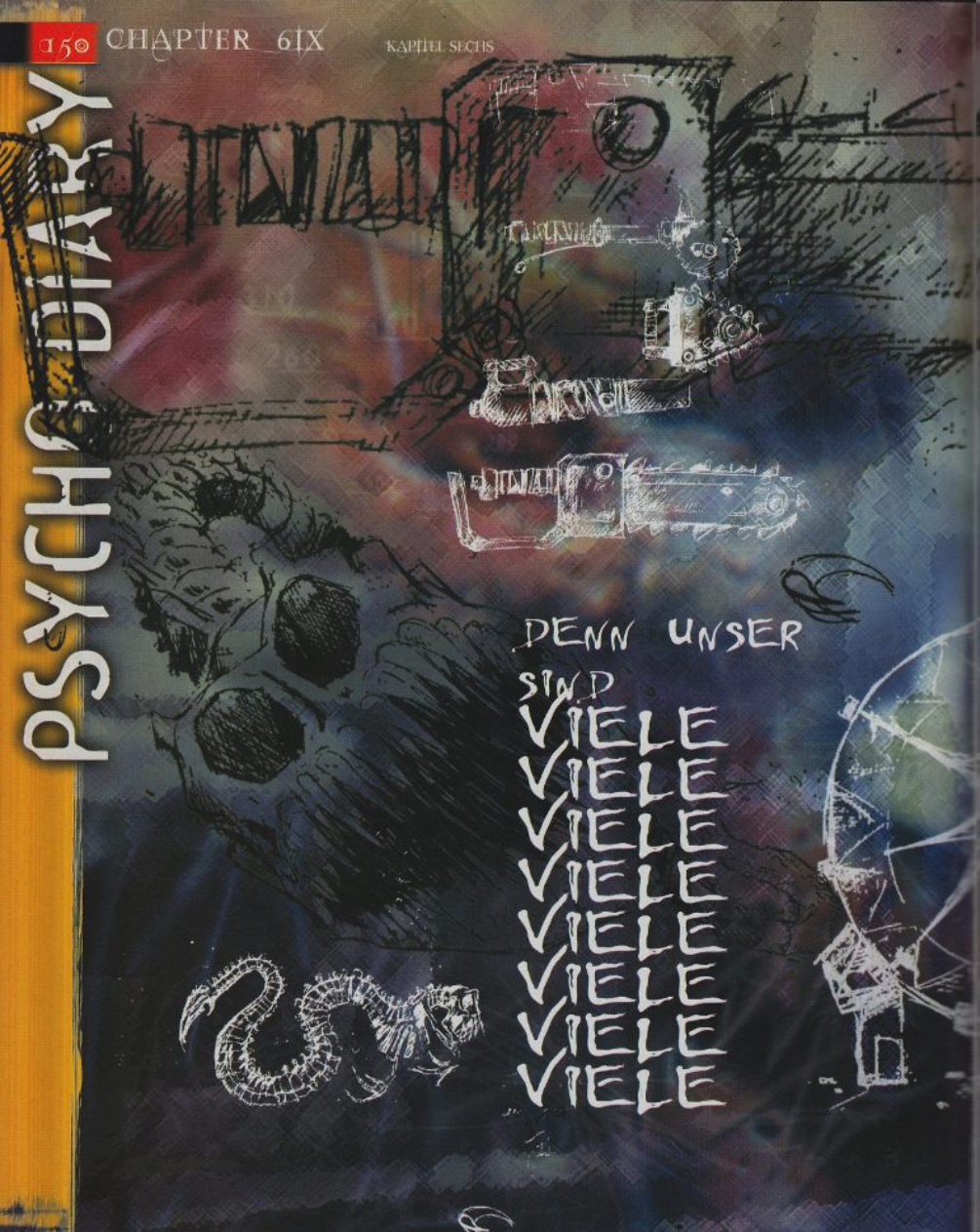
Team für den Technischen Support:
Ulises Batalla
Leigh Busch
Christopher Coppola
Kevin Denehy
Chris Frisone
Andrew Fullaytor
Chris Maher
David Pollick
Harry Reimer
Mike Sterzel
Chris Zino

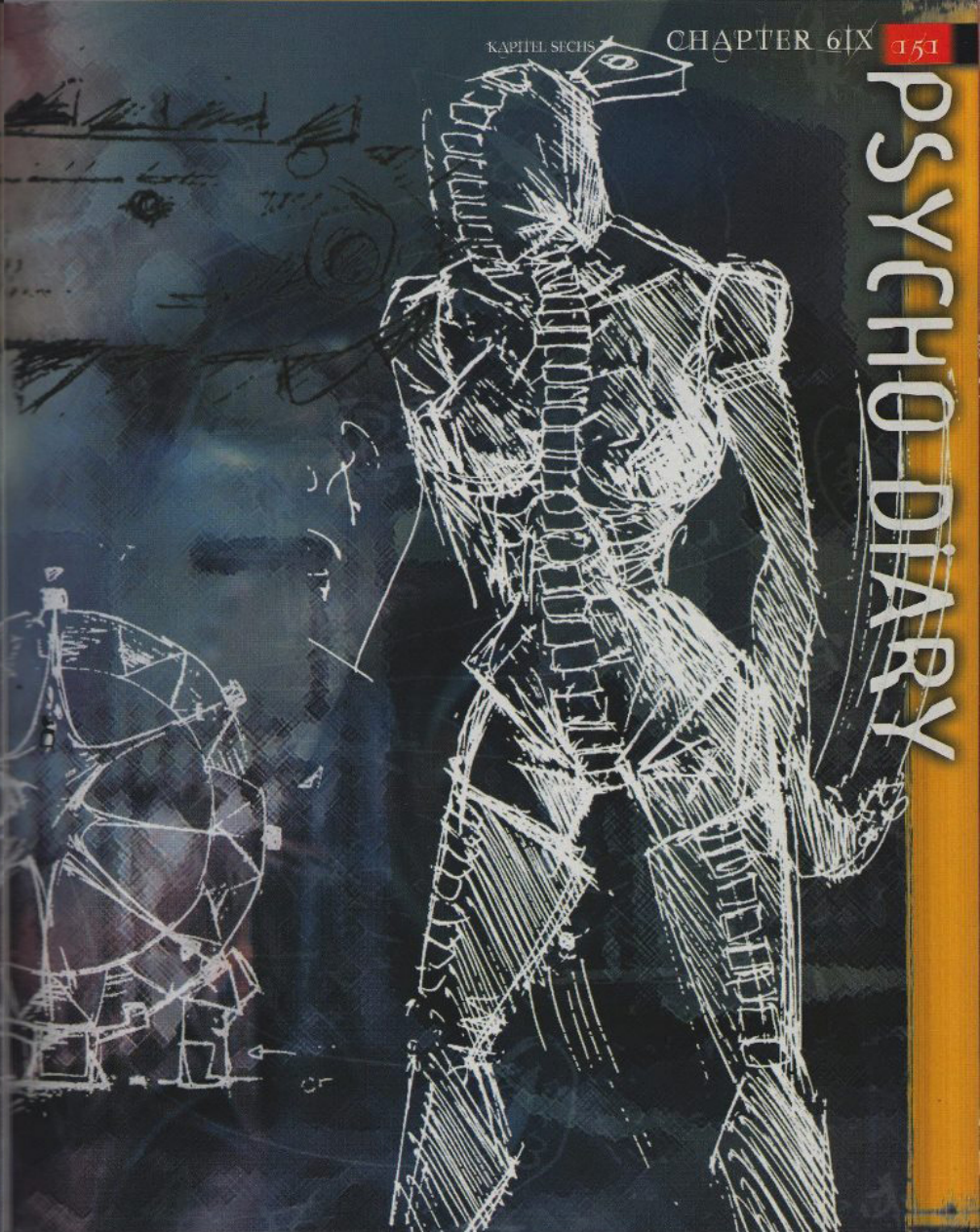
Leitender Hardware-Guru:
John Zigmont

Hardware Tech.:
Andy Basile

Netzwerk-Support:
Mike Delieto
Brian Donohue
Andy Skalka

UND SIEHE DIESE WIRREN KRITZELEIEN, DIE AUS DEN GEHIRNWINDUNGEN DER SHADOW MAN-PROGRAMMIERER STAMMEN!


DENN UNSER
SIND
VIELE
VIELE
VIELE
VIELE
VIELE
VIELE
VIELE
VIELE



ARMORINES™

PROJECT S.W.A.R.M.

INVASION DER KILLERINSEKTEN

- Armorines ist das absolute Muß für alle Starship-Trooper Fans.
- Packende, zum Teil filmreife Spielatmosphäre auf Basis der herausragenden Turok 2 Engine.
- Nervenzerfetzende Spannung, da man nie weiß, welches der unzähligen Insekten einen als nächstes anschleimt, -krabbelt oder -schwirrt.
- Anstatt Fliegenklatsche, ein vollgepacktes High-Tech Waffenarsenal für die Insektenvernichtung.
- Doppelte Action im Split-Screen-Modus oder 4-Spieler Showdowns in speziellen Arenen gegen eine ganz besonders sympathische Insektenauswahl.
- Kampfeinsätze in verschiedenen Locations und unter gewaltig erschwerten Wetterbedingungen.
- Mehr als 20 unterschiedliche Missionen mit steigender Schwierigkeit und zunehmend liebe volleren Endgegnern.
- Endlich mal so richtig eklige, außerirdische Invasoren, die es nicht besser verdient haben.

NINTENDO 64 · PlayStation · GAME BOY COLOR

ARMORINES™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios London. Licensed by Nintendo. All Rights Reserved.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

TUROK

LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES

88%
N-Zone
11/99

86%
Mega Fun
12/99

89%
Games&More
23/99

wirst Du überleben...

drei von vier
spielern ziehen bei
diesem match den
kürzeren

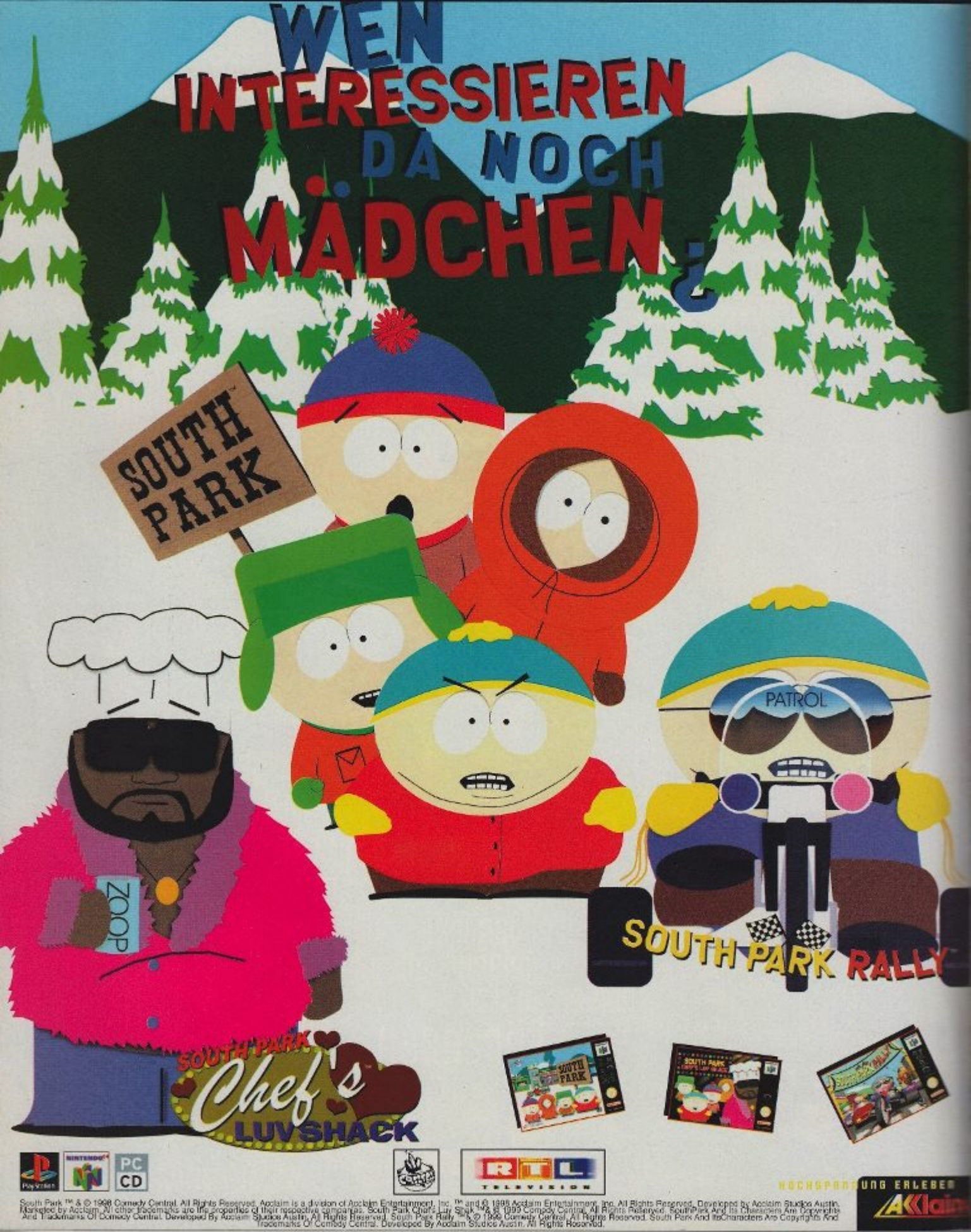
NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

TUROK: LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. TUROK: ® & © 1999. GBPC, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved.



South Park ™ & © 1998 Comedy Central. All Rights Reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™ and © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Austin. Marketed by Acclaim. All other trademarks are the properties of their respective companies. South Park Chef's Luv Shack ™ & © 1999 Comedy Central. All Rights Reserved. SouthPark And Its Characters Are Copyrights And Trademarks Of Comedy Central. Developed By Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved. South Park Rally ™ & © 1998 Comedy Central. All Rights Reserved. South Park And Its Characters Are Copyrights And Trademarks Of Comedy Central. Developed By Acclaim Studios Austin. All Rights Reserved.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN
Acclaim

RE-VOLT

REVOLT
OUT OF
CONTROL
FROM SEPT. 1999

PC CD

HÖCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Nintendo 64, [illegible] are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim® is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

hoverboard action

„second sucks"
zak t

more risk more fun

trick style

boarding revolution

TRICKSTYLE™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Available in a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment.
Developed by Criterion Studios Ltd.

HE, HO!

IHR LANDRATTEN, AUFGEPASST!

JETZT NEU IM HANDEL!

PUMUCKLS ABENTEUER BEI DEN PIRATEN

Jetzt ist Pumuckls Hilfe gefragt, denn der Blaue Klabauter hat wieder zugeschlagen! Auf seiner Klabauterinsel hält er eine Koboldfamilie gefangen, und Pumuckl ist die einzige Rettung. Stürze Dich mit dem frechen Kobold in ein buntes Abenteuer voller Geheimnisse, Spaß und Spannung! Rette die Koboldfamilie und befreie die magisch verzauberten Tiere der Pirateninsel! Bei den Piraten geht es rund!

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT Pumuckl

Distributed by Acclaim Entertainment GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™ & © 1999 Acclaim Entertainment. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective parties.
Developed by MFKN Software GmbH

Acclaim

TESTE DAS ULTIMATIVE NINTENDO-MAGAZIN!

Alles über N64, Color Game Boy und die Nintendo-Klassiker!

In jedem Heft die geheimsten Cheats und über 100 Tipps & Tricks!

Kostenlos testen!*
Sofort bestellen!

Postkarte an:
Pro Verlag GmbH
Kennwort „Test-Abo"
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

oder Fax an
069/500 80 11

Absender nicht vergessen!

Jetzt am Kiosk!

Ausführliche Game-Guides zu den Top-Spielen!

Die aktuellsten Infos zu allen Spielen!

Coole Trends!

* Die letzten beiden Ausgaben.

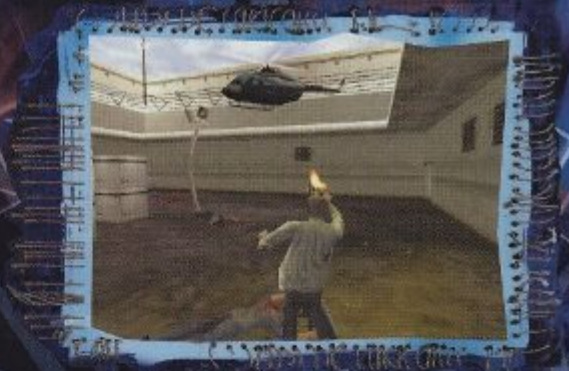
NOTIZEN

NOTIZEN

WANDELN SIE DURCH DAS REICH DER TOTEN ...

Die offizielle Komplettlösung von Acclaim enthält:

- Klar illustrierte Wege und detaillierte Karten für alle Level dieses dunklen, spannenden Action-Adventures.
- Exklusive Geheimnisse, Tipps und Strategien von Acclaim's Entwicklerteam und Testern - direkt von der finsteren Quelle!
- Über 150 farbige Seiten OFFIZIELLER Strategie-Information!
- Designs und Illustrationen aus den morbiden Fantasien der Konzeptgrafiker Shadow Mans - der reine Psycho-Horror!
- Eine vollständige Auflistung von Shadow Mans Voodoo-Fähigkeiten, Waffen, seinen Gegnern und noch mehr!



ZWEI WELTEN, EIN MANN
ZWEI IDENTITÄTEN, EIN ZIEL

ISBN 3-934283-02-0

DM 19,95 • öS 140,– • SFr 19,90

4 394983 319959 02

WWW.ACCLAIM.DE